Joypad

PlayStation 2 • Xbox 360 • GameCube • Xbox • Nintendo DS • PSP • GBA • N-Gage

Joypad

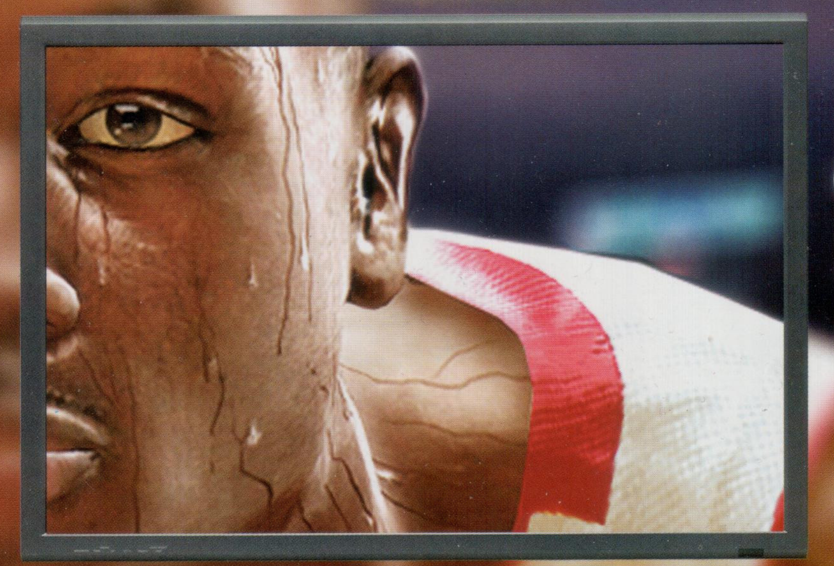
LE MAG DES CONSOLES

N° 160 Février 2006

NBA Live 06, une parfaite vitrine technologique

NEXT GEN

CE QUI CHANGE RÉELLEMENT DANS VOS JEUX



STUDIOS CAPCOM

Resident Evil, Phoenix Wright, Viewtiful Joe… Le développeur nous ouvre ses portes

TESTS

Shadow of the Colossus (PS2) : une expérience unique

Psychonauts (PS2 & Xbox)

Toca 3 (PS2 & Xbox), Ico (PS2)

Mario & Luigi 2 (NDS)…

CAHIER IMPORT

Les actus et les tests en direct du Japon et des États-Unis

MGS 3 Subsistence, encore plus mieux !

Kingdom Hearts II, carton plein pour Square

Metal Gear Acid 2, du très bon sur PSP

Et bien plus encore !



T 04161 - 160 - F: 5,90 €

JOYPAD N° 160 • France métropolitaine 5,90 € • ANT-GUY 6,20 € • REU 7,40 € • BEL 6,40 € • CH 11,50 FS • AND 5,90 € • CDN $ 9,35 • LUX 6,40 € • MAR 75 DH • PORT cont 6,40 € • TOM 1800 F CFP

FUNK

FRIME

FLINGUES

LES "70s"
N'ETAIENT PAS
"PEACE & LOVE"...
QUE

DRIVER
PARALLEL LINES

Driver®: Parallel Lines, © 2006 Atari Inc. Designed and developed by Reflections Interactive Limited, an Atari development studio. Marketed and distributed by Atari Europe SASU. All trademarks are the property of their respective owners. " "and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved. Microsoft, Xbox, and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries and are used under license from Microsoft.

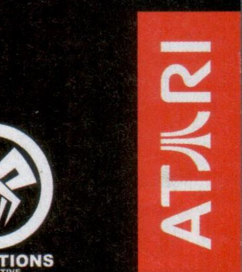

PlayStation 2



Mars 2006

Découvrez des infos exclusives sur
www.atari.com/driver






namco
One rule – no rules*
URBAN REIGN
*La seule règle, c'est qu'il n'y en a pas.
NEWS
PARK
PlayStation 2
URBAN REIGN
namco
16+
www.pegi.info
www.urban-reign.com
Accédez à la nouvelle dimension du jeu de combat, par les créateurs de Tekken™ et Soulcalibur™. Choisissez parmi 60 personnages pour imposer votre loi dans les rues mal famées, associez-vous à un personnage géré par intelligence artificielle pour effectuer des combos par équipe, mettez vos adversaires à terre grâce à un choix de 30 armes allant de la batte de base-ball aux tessons de bouteille. Jouez jusqu'à 4 simultanément dans 3 modes de jeu pour l'expérience de castagne ultime. Et n'oubliez pas : tous les coups sont permis, seule la victoire compte.
Urban Reign™ & © 2005 Namco Ltd. Tous droits réservés. Namco est une marque déposée de Namco Ltd. Distribué par Sony Computer Entertainment Europe.

Joypad n° 160 du 24 janvier 2006
Édité par Future France S.A.S. au capital de 3 995 378 €
RCS de Nanterre B 388 330 417
Siège social : 101-109 rue Jean-Jaurès – 92300 Levallois-Perret
Tél. : 01 41 27 38 38 – Fax : 01 41 27 38 39
www.mesmagazinesfavoris.fr
Présidente directrice générale et représentante légale : Saghi Zaïmi
Directrice générale – finances et administration : Jane Wray
Principal actionnaire : Future Holdings Limited 2002
Directrice de la publication : Saghi Zaïmi
Directeur des ressources humaines : Richard Karacian (jobs@futurenet.fr)
Directrice marketing et commercial : Saghi Zaïmi
Directeur du magazine : Vincent Alexandre
Prix au numéro : 5,90 €
Dépôt légal à parution

ABONNEMENTS
18-24 quai de la Marne – 75164 Paris cedex 19
Tél. : 01 44 84 05 50 – Fax : 01 42 00 56 92
abofuture@dipinfo.fr
Tarif France 1 an (13 numéros) : 51,92 €
Étranger : nous consulter au 01 44 84 05 50

RÉDACTION
Directeur éditorial : Cyrille Tessier
Rédacteur en chef : Teck Hao Tea (Teckos)
Chefs de rubriques : Jérôme Capon et Kim-Long Tran (Keem)
Secrétaire de rédaction : Géraldine Humphries
Rédacteur graphiste : Éric Sallé
Directeur artistique groupe : Nicolas Cany
Chef de studio : Vincent Meyrier

Ont collaboré à ce numéro
Sébastien Beaufort (Marty), Sébastien Bigay (Dirk), Damien Bigini (Dam), Denis Brusseaux, Yamina Djarir (secrétaire de rédaction), Kim Doan (Nezumi), Éric Ferrand (illustration), Arnaud Frey (Arnosan), Vincent Gallopain, Richard Homsy, Thomas Huguet (Ed), Raphaël Lucas, Florence Magnier (maquette), Gianni Molinaro (Plume), Fabien Pellegrini et Alain de Seze (secrétaire de rédaction).

PUBLICITÉ
Tél. : 01 41 27 38 38 - Fax : 01 41 27 38 00
Directeur commercial de la publicité : Jérôme Adam (jerome.adam@futurenet.fr)
Directeur commercial publicité jeu : Vincent Saulnier (vincent.saulnier@futurenet.fr)
Directrice de la publicité : Sidonie Collet (sidonie.collet@futurenet.fr)
Chef de publicité : Benoît Mazeron (benoit.mazeron@futurenet.fr)
Responsable trafic : Maguy Édouard (maguy.edouard@futurenet.fr)
Assistant trafic : Pascal Desort (pascal.desort@futurenet.fr)
Directeur de la publicité hors captif : Yann Aubry de Montdidier (yann.aubry-de-montdidier@futurenet.fr)

FABRICATION
Directrice de fabrication : Jacqueline Galante
Chargée de fabrication : Solenn de Clercq (solenn.declercq@futurenet.fr)

DIFFUSION ET VENTE D'ANCIENS NUMÉROS
Directrice de la diffusion : Florence Lourier
Responsable de l'abonnement : Valérie Bardon
Chef de produit vente au numéro : Olivier Riva
Anciens numéros : 01 44 84 05 50

Distribution : SAEM Transport Presse
Impression : Québécor World SA, siège social : Saint-Thibault-des-Vignes
Imprimé en France, Printed in France
Tous droits de reproduction réservés
Commission paritaire : 0310K83972
ISSN : 1163-586X
Copyright Future France 2006. Tous droits de reproductions réservés.
Joypad est une marque déposée.

La rédaction n'est pas responsable des textes, illustrations et photos qui lui sont communiqués par leurs auteurs. La reproduction totale ou partielle des articles publiés dans Joypad est interdite sans accord écrit de la société Future France. Sauf accord particulier, les manuscrits, photos et dessins adressés à Joypad, publiés ou non, ne sont ni rendus ni renvoyés. Les indications de prix et d'adresses figurant dans les pages rédactionnelles sont données à titre d'information, sans aucun but publicitaire. Ce numéro contient pour la totalité des exemplaires un encart abonnement situé entre les pages 50 et 51 ainsi qu'un supplément gratuit de 32 pages qui ne peuvent être vendus séparément.
Future France fait partie de Future plc.
Future est éditeur de magazines à centre d'intérêt destinés aux personnes qui partagent une même passion. Nous visons à satisfaire cette passion en créant des titres offrant une réelle valeur ajoutée, et qui reposent sur la fiabilité de l'information, des conseils d'achats avisés et le plaisir de lecture.
Aujourd'hui nous éditons plus de 150 magazines en France, au R-U, aux USA et en Italie. Plus de 100 éditions internationales de nos magazines sont également publiés dans 30 autres pays à travers le monde.
Future plc est une société anonyme cotée à London Stock Exchange (symbol: FUTR).
Non-executive Chairman: Roger Parry
Chief Executive: Greg Ingham
Group Finance Director: John Bowman
Tel +44 1225 442244
www.futureplc.com
Atlanta Bath London Milan New York Paris San Diego San Francisco





ÉDITORIAL



ESTHÉTISME NUMÉRIQUE

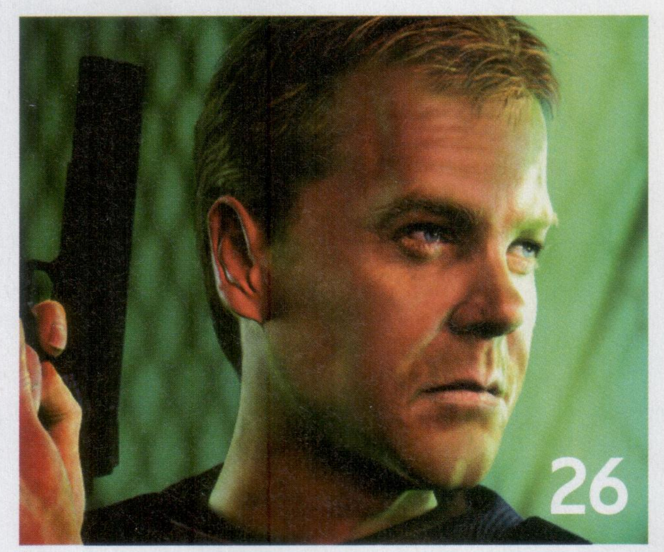
« La beauté des choses existe dans l'esprit de celui qui les contemple », disait un philosophe. Je pourrais m'émerveiller un temps infini pour une personne sans me lasser, lorsqu'un autre trouverait tout autre sujet à son intérêt. Bref, dans une formulation moins élégante que celle de Hume, chacun voit midi à sa porte. Il n'y a pas d'universelle beauté, et il en va de même dans le jeu vidéo. Tant que tous les jeux – une utopie – n'auront pas la teneur « artistique » d'un *ICO*, l'identité affirmée d'un *Okami*, l'originalité assumée d'un *Psychonauts*, on ne jugera leur beauté que d'un point de vue technique, en nombre de polygones et en quantité d'effets spéciaux, et dans leur capacité à reproduire ce que l'on voit avec réalisme, à satisfaire une attente qui a pour référents ce qui nous entoure. En cela, la next gen promet, avec ses nouvelles technologies, ses nouveaux outils. Et c'est dans cet univers de shaders, de maps et de mapping que Joypad s'aventure, s'attelant à décrypter ce qui rendra – et rend déjà – nos jeux plus séduisants et plus beaux… en attendant que la next gen se fende d'une autre audace visuelle.

#Teckos

IL N'Y A PAS D'UNIVERSELLE BEAUTÉ, IL EN VA DE MÊME DANS LE JEU VIDÉO

SOMMAIRE

JOYPAD N° 160 FÉVRIER 2006







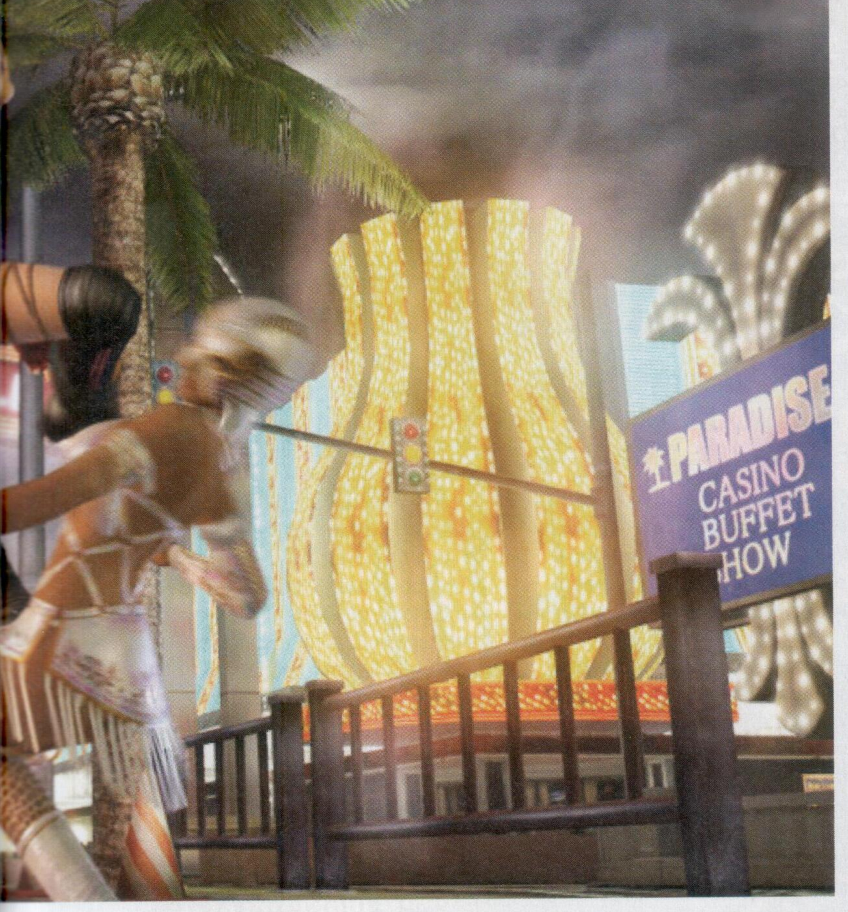




12 **ÉVÉNEMENT** De *Gears of War* à *Dead or Alive 4*, la next gen a la pêche et va tout défoncer. K.-O. technologique !

18 **ACTUS** On attendait des news de la PS3 et... que dalle. Tant pis, *Worms* revient sur DS et PSP, et ça, ça vaut toutes les actus du monde.





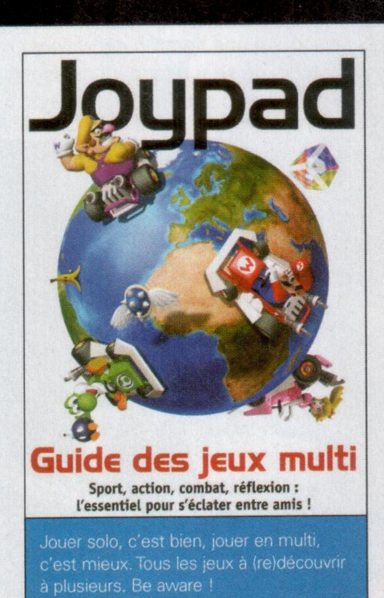


38 **DOSSIER CAPCOM** Pendant qu'on trimait à Paris, Arno traînait chez Capcom pour voir ses futures bombes sur DS et GameCube. Veinard !

50 **TESTS** Des milliards de tests ont été décalés au dernier moment. On se contentera de *Shadow*, *Psychonauts*, *Mario* et *ICO*…

83 **CAHIER IMPORT** *Rogue Galaxy, Metal Gear Acid 2, Front Mission 5, Kingdom Hearts II, MGS 3: Subsistence*…



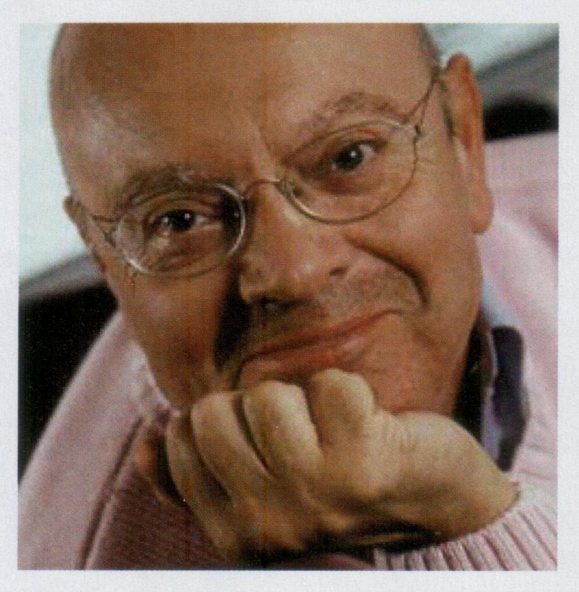


Jouer solo, c'est bien, jouer en multi, c'est mieux. Tous les jeux à (re)découvrir à plusieurs. Be aware !

38 DOSSIER CAPCOM

Les jeux français à crédit ?

APRÈS LA RECONNAISSANCE COMMERCIALE, LES JEUX VIDÉO SONT EN PASSE DE GAGNER LA RECONNAISSANCE POLITIQUE : UN CRÉDIT D'IMPÔT POURRAIT ÊTRE ACCORDÉ AUX DÉVELOPPEURS FRANÇAIS.



Jean-Claude Larue, délégué général du Syndicat des éditeurs de logiciels de loisirs (S.E.L.L.) s'est longtemps battu en faveur du crédit d'impôt. La victoire semble proche...

Le crédit d'impôt accordé aux développeurs français est-il accepté ?
Pas encore ! Le Premier ministre, Dominique de Villepin, en a transmis la demande avant le 15 décembre à Bruxelles, qui a maintenant deux mois pour donner ou non son accord. Mais il faut savoir qu'en cas de refus, cela ne sera pas synonyme d'échec. La France devra simplement poursuivre la discussion avec la Commission européenne. Si le crédit d'impôt est accepté, il aura un effet rétroactif : tout jeu français dont le développement a commencé après le 1er janvier pourra alors en bénéficier.

À votre avis, qu'est-ce qui a poussé le gouvernement à agir ?
Le sentiment d'une responsabilité historique : les jeux vidéo sont le nouveau média de ce siècle, et la France risque d'en être absente. En effet, certains pays pratiquent le crédit d'impôt, ce qui rend le coût de développement abordable. C'est pour cela qu'Ubisoft délocalise au Canada, où existe déjà ce système avantageux. Les répercussions sur l'emploi sont importantes : de 15 000 à 20 000 postes créés au Québec, alors qu'en France, on est passé de 5 000 à 700. Il y a aussi une motivation plus tactique, vers les jeunes électeurs.

Est-ce la solution miracle ?
Il y a un paradoxe français : nous avons un réel savoir-faire en matière de jeux, mais le développement coûte trop cher. Voter le crédit d'impôt nous permettra au moins de nous battre à armes égales avec la concurrence étrangère. Le rapport de force sera plus équilibré.

Un sérieux coup de main

Le projet proposé par le gouvernement à la Commission européenne consiste en un crédit d'impôt accordé aux développeurs de logiciels français. Le studio devra justifier les dépenses liées aux coûts de production de son jeu : le crédit portera sur 30 % du montant et sera déduit de l'impôt sur les bénéfices tirés de l'exploitation du logiciel. En cas d'échec commercial, le crédit sera converti en une somme équivalente qui permettra au studio de se « refaire » une santé, ou du moins de ne pas trop souffrir de ce revers.





Contrepartie nécessaire

Le crédit d'impôt ne sera accordé aux studios de développement qu'en contrepartie de la création d'emplois fermes.



La fuite des talents

Selon le S.E.L.L., des centaines de jeunes créateurs français partent chaque année travailler à l'étranger, où les jeux sont pris au sérieux.



Épreuve d'endurance

La visite des locaux d'Ubisoft et Quantic Dream (*Fahrenheit*) par le Premier ministre, le 12 décembre 2005, est le point d'orgue d'un long travail de sensibilisation à la question de l'industrie vidéoludique. Du gouvernement Raffarin à celui de de Villepin, l'importance du jeu vidéo en France est progressivement devenue une évidence.

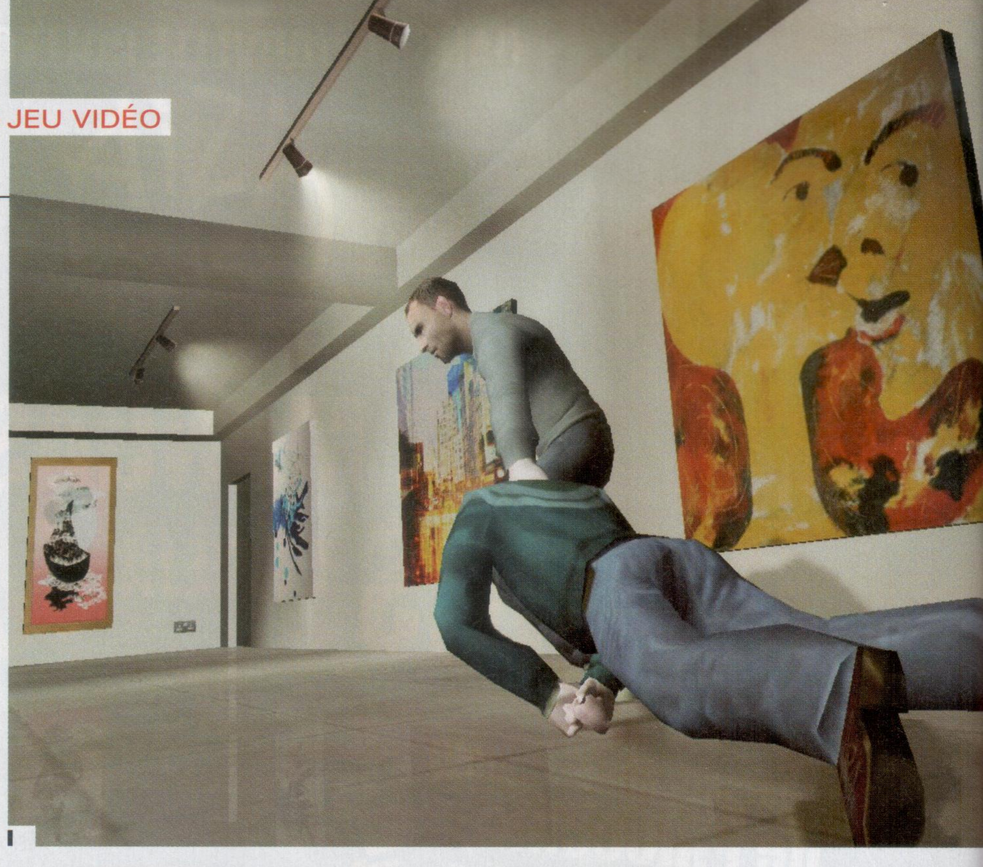


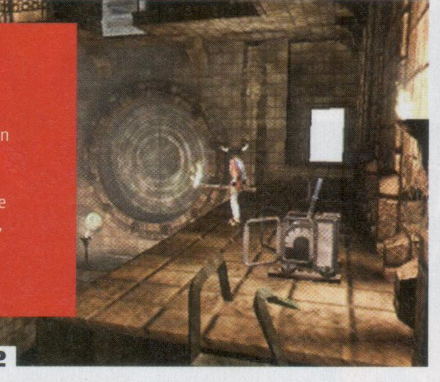
DANS LA NOUVELLE COLLECTION
ASIA SPIRIT
2 MANGAS
CHOCS ET DÈJÀ CULTES !
La version fantastique
de Pinocchio,
par le directeur d'animation
d'Akira !
Une action
à couper le souffle,
par le studio d'animation
de Robotech !
A TREE OF PALME
Réalisé par le directeur d'animation d'AKIRA
CASSHAN ROBOT HUNTER
PRÉSENTÉ AU FESTIVAL DE BERLIN
SOUS LE TITRE "RÊVES D'ANDROÏDES"
LE LONG MÉTRAGE + BONUS :
COMMENT EST NÉ LE FILM ?
EXPLICATION DES DÉCORS, DES PERSONNAGES
ENTRETIEN AVEC LE RÉALISATEUR NAKAMURA
STORY-BOARD, CROQUIS, PERSONNAGES,
DÉCORS ET ACCESSOIRES À TÉLÉCHARGER
LES 4 ÉPISODES DE 26 MIN
LE CHOIX DU SON :
DOLBY DIGITAL 2.0 OU 5.1
Harmony GOLD
TF1 VIDEO

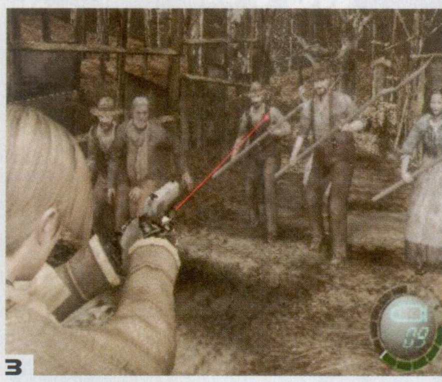


TENDANCE

■ *King Kong* pousse l'immersion jusqu'à supprimer le viseur, afin d'ôter au joueur tous ses repères habituels Mais ceux-ci restent affichables en option, Michel Ancel suggérant par là que la meilleure façon d'apprécier le jeu est d'accepter cette expérience jusqu'au-boutiste.







■ 1- Dans *Getaway 1 & 2*, aucune info ne s'affiche à l'écran, il faut se fier à la démarche du héros pour connaître son état de santé. 2- *ICO* ne prodiguait ni information ni tutorial, laissant le soin au joueur de se familiariser lentement avec un univers purement intuitif. 3- À l'inverse, *Resident Evil 4* propose une jauge de vie et de munitions, et déroge ainsi au procédé des épisodes précédents.

OUBLIER LE JEU

Immersion totale

DÉSORMAIS, CE N'EST PAS EN SCRUTANT LES ICONES AUX QUATRE COINS DE L'ÉCRAN QUE VOUS SAUREZ QUOI FAIRE : FIEZ-VOUS À VOS SENS !

Dans son récent *King Kong*, Michel Ancel fait disparaître de l'écran les informations d'usage : barre de vie et réserve de munitions sont remplacées par des indications sonores. Il faut donc se fier à la respiration du personnage pour connaître son état de santé, et appuyer sur une touche pour savoir combien de balles lui reste en magasin. Les sens s'en trouvent d'autant plus sollicités, et le potentiel immersif du jeu décuplé. Les inscriptions à l'écran incitent le joueur à gérer des paramètres, davantage qu'à vivre pleinement une aventure. En ramenant tout aux seules images et sons, la frontière qui sépare le jeu du cinéma s'efface de plus en plus, comme le soulignent à leur manière *Shadow of the Colossus* et *Fahrenheit*. Ces deux titres sont avant tout des expériences émotionnelles, renvoyant aussi bien au conte de fées qu'au septième art. Il s'agit là de proposer l'évasion totale, l'oubli des contraintes ludiques, le reste n'étant qu'une affaire d'intuition. Mais la plupart du temps, les jeux qui privilégient ce type d'immersion se rattrapent dans les menus, bardés d'informations : une technique éprouvée par les survival-horror, et pleinement aboutie dans *Metal Gear Solid 3*. On ne peut pas tout avoir ! Si tendance il y a, elle consiste sans doute dans la recherche de l'équilibre entre une image offrant la forme d'un cadre cinématographique, et des repères allant à l'essentiel. Le jusqu'au-boutisme d'un *King Kong* ou d'un *ICO* (lui aussi purement sensoriel) restant pour sa part une exception.

Denis

LA FRONTIÈRE QUI SÉPARE LE JEU DU CINÉMA S'EFFACE DE PLUS EN PLUS



TELE2 ADSL. C'EST VOTRE ARGENT QUI VA ÊTRE CONTENT.

ADSL jusqu'à 16 méga (1) (débit IP - 20 méga en débit ATM)	ADSL jusqu'à 16 méga + téléphone illimité (1) local et national
14,85 €	24,85 €

Prix TTC/mois. Avec présélection à la téléphonie. Débit maximal valable en zones dégroupées

- L'ADSL TELE2 INTERNET, c'est tous les avantages de l'ADSL associés à des tarifs qui font la renommée de TELE2
- Disponibilité permanente de votre ligne téléphonique
- Durée de connexion, volume d'envoi et réception de données illimités
- Pas de frais de mise en service
- Décidément, il est temps de passer à l'ADSL avec TELE2 INTERNET !

Inscription en ligne sur www.tele2.fr ou au 0 805 04 44 59

.TELE2.INTERNET

Le piratage nuit à la création artistique (loi du 21 juin 2004). Tarifs et conditions au 01/01/06.

(1) Offre disponible uniquement en zones dégroupées par TELE2. Tarifs mensuels TTC applicables sous réserve de la souscription au service de téléphonie avec Présélection (sans souscription ou en cas de résiliation ultérieure de la Présélection, tarif majoré de 5,10€ TTC/mois) et de l'éligibilité de la ligne au service TELE2 ADSL, hors frais de résiliation (96€ TTC, diminué de 3€ pour chaque mois calendaire entier écoulé entre les dates d'activation et de résiliation) et, le cas échéant, hors location du modem (2,5€ TTC/mois). Débits IP maximaux disponibles en fonction des caractéristiques de la ligne téléphonique : de 16 Mb/s à 512 kb/s en voie descendante et de 640 kb/s à 128 kb/s en voie ascendante. Pour le téléphone illimité : offre réservée aux particuliers pour un usage personnel et familial. Forfait mensuel d'une durée illimitée, applicable 7j/7 et 24h/24 aux appels vers un téléphone fixe, en France métropolitaine, hors : numéros spéciaux, numéros d'accès à internet et télécopie. Les appels non compris dans le forfait sont facturés selon le tarif de base TELE2 en vigueur. Pour plus de renseignements, contacter TELE2 au 0 805 04 44 59 (appel gratuit) ou sur tele2.fr.





SUEUR, MUSCLES, MAILLOTS, LE SPORT EST UNE **BELLE VITRINE**

LES JEUX NEXT GEN À LA LOUPE

LA XBOX 360 EST SORTIE : C'EST LE DÉPART D'UN NOUVEAU CYCLE. LES NOUVELLES MACHINES VONT CHASSER LES ANCIENNES… AVEC LES JEUX DISPONIBLES, LES PREVIEWS LES PLUS SIGNIFICATIVES, ESSAYONS DE VOIR CE QUI NOUS ATTEND.

La génération actuelle de machines plafonne techniquement depuis quelque temps déjà ; la PlayStation 2 nous réserve encore pour 2006 *Okami* et *Shadow of the Colossus* (bientôt dispo), des produits aux esthétiques alternatives, puis… plus rien. Le futur appartient à la PlayStation 3 et les grands noms de la maison Sony lui sont déjà promis. *Metal Gear Solid 4, Gran Turismo Vision,* et *Killzone 2* ont déjà été montrés « tels qu'ils devraient être à leur sortie ». La page est donc bel et bien tournée. On sait aussi que *Zelda: the Twilight Princess* sera le bouquet final pour la GameCube. Le succès aux proportions inespérées de la DS encourage Nintendo à adopter une posture de firme « bousculeuse d'idées » ; on sent chez eux une furieuse envie d'enterrer le passé et d'arriver au plus vite à la Revolution. Quant à la Xbox, qui était pourtant la moins obsolète des trois consoles, elle a déjà été envoyée vers le cimetière des éléphants…

La Xbox 360 est arrivée en piétinant son aînée. Elle étale des chiffres étourdissants et des promesses fondées sur une architecture solide, mais qu'en est-il pour l'heure actuelle et pour « l'immédiat » demain ?

DES DÉBUTS LABORIEUX ? PASSONS OUTRE LES APPARENCES…

Le principal problème avec l'arrivée d'un matériel similaire réside dans sa puissance. Une architecture nouvelle sait faire beaucoup plus de choses qu'avec des environnements de développement encore pensés pour la génération précédente. Il faut reconsidérer les outils et les méthodes de travail pour avoir accès à toute cette puissance. Plus encore, il faut imaginer les effets et même les objectifs sur lesquels l'employer. Ce phénomène se reproduit à chaque nouvelle génération, mais dure à chaque fois un peu plus longtemps du fait de l'importance des paliers technologiques franchis. On se souvient par exemple que la PlayStation 2 était passée pendant plus d'un an pour une triste contrefaçon de la Dreamcast, de 18 mois plus ancienne et deux fois moins chère. De la même manière, et à quelques exceptions près, les premiers jeux de la Xbox 360 qui joue le dangereux rôle de brise-glace, sont loin d'être tous à la hauteur du hard. La courbe d'apprentissage du matériel et une hâte certaine ont poussé les éditeurs à se contenter de porter directement les versions existantes de leurs →

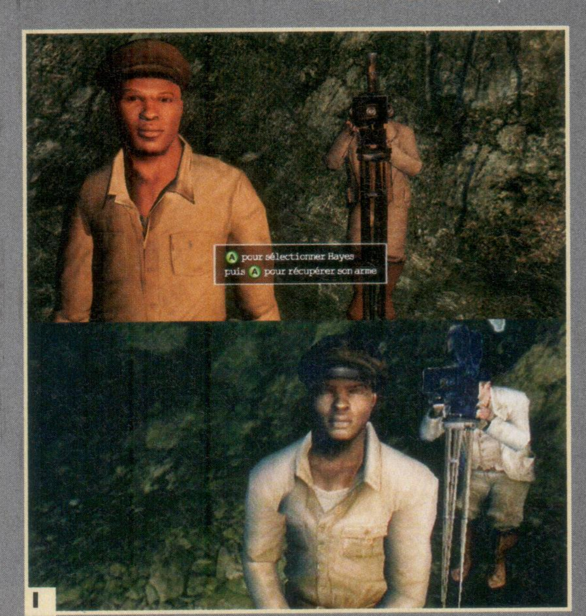
jeux. Avec les portages PC, ils obéissaient à peu de frais au premier des impératifs voulus par Microsoft : l'exploitation de la haute définition. Bien suffisant pour un début. Pour peu que l'on soit doté d'un écran supportant ces résolutions, effectivement, la différence est nette : la console qui jusque-là affichait 300 000 pixels à chaque image doit en calculer 920 000 en 720p, et plus de 2 millions en 1080p. C'est comme si l'on venait de chausser des lunettes pour la

MÊME EN BASSE DÉF, LES ARRONDIS DES SURFACES RESTENT PARFAITEMENT LISSES

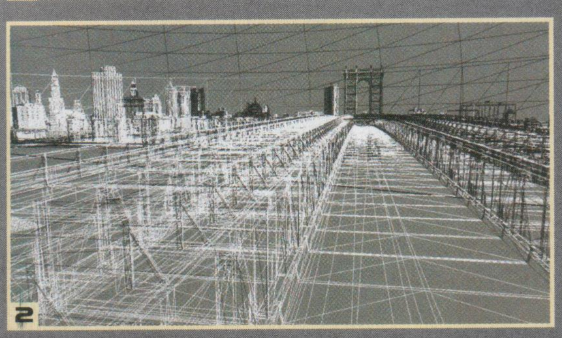
première fois. Malheureusement, pour la majorité des joueurs munis de télévisions normales, cet avantage est plutôt timide. Pour eux, avec le retour aux 480 lignes traditionnelles, les versions Xbox et Xbox 360 de *King Kong* ou de *Blazing Squadrons*, celles PS2 et Xbox 360 de *Gun*, restent très semblables. Un rapide coup d'œil au comparatif des deux versions de *King Kong* **(fig. 1)** suffit à nous en convaincre. Le changement de résolution produit son effet sur une télé H.D., mais tout le reste semble inchangé. Les textures sont plus grandes, mais sans aucun effet de rendu supplémentaire par rapport à la version Xbox. Le nombre de polygones est identique, il n'y a aucune ombre portée, ni anti-aliasing.

DU POLYGONE À LA TONNE

Sans télé H.D., la next gen ne sert donc à rien ? Pour bon nombre de jeux de la première fournée, c'est un peu le cas. L'examen de détails pris ici et là, cependant, peut nous faire entrevoir ce dont seront faits les jeux des années à venir. Rien que par les fréquences internes des composants, les nouvelles machines déploient une quantité de muscles tout simplement hallucinante. Une Xbox 360 aligne trois processeurs pédalant à 3,2 Ghz (contre 1 seul processeur à 733 Mhz pour la Xbox), et un chipset graphique voyageant à 500 Mhz (le Nv2A de la Xbox allait à 233 Mhz, et était infiniment plus primitif). Ces seules augmentations de fréquence multiplient les performances bien au-delà de ce que la majorité des premiers jeux laisse imaginer. Bizarre Creations est fier d'annoncer sur son site, par exemple, que le seul pont de Brooklyn dans *Project Gotham Racing 3* **(fig. 2)** prend à lui tout seul autant de polygones qu'une ville entière de *Project Gotham Racing 2*. Bizarre a aussi ajouté du public, affiche beaucoup plus loin, et a multiplié le nombre de polygones de chaque véhicule. Avec le saut de génération, une voiture de *PGR 3* pèse en moyenne 95 000 polygones **(fig. 3)**, contre seulement 10 000 pour *PGR 2* **(fig. 4)** , 4 000 pour *Gran Turismo 4* (et 300 pour le vieux *Gran Turismo 2* !). Même dans une image « basse » définition, les arrondis des surfaces restent incroyablement lisses, les détails complexes, et la modélisation se révèle travaillée jusque dans les derniers recoins. Mais il ne s'agit pas seulement que d'une histoire de fréquence : les chips graphiques ont connu ces dernières années des évolutions très importantes et l'intelligence de la technologie a étendu tant leurs performances que leurs compétences. Que ce soit chez Sony avec le GPU Nvidia, ou chez Nintendo et Microsoft avec le concurrent Ati, les machines bénéficient des prestations des « shaders » modèle 3. Ces composants ne servent plus seulement à la simple « mise en 3D » des



1



2



3

■ 3-4-La McLaren F1 écrase la Boxster, même au nombre de polys !

4

objets, mais, puisqu'ils sont entièrement programmables, ils peuvent, au cours du rendu, manipuler les données qu'ils traitent selon les directives des programmeurs. Le clonage des objets, qu'on appelle instanciation, est une de leurs capacités les plus activement utilisées dès à présent. On la connaît dans sa version « grand spectacle », avec *Ninety Nine Nights* et les armées de trolls *Kameo* **(fig. 5)**, mais elle intervient aussi à des niveaux plus discrets. On peut cloner avec profit des milliers et des milliers d'objets moins voyants, comme des plaques de végétaux, ou comme les arbres, et tous ces éléments de décor inertes pour lesquels le foisonnement est le bienvenu. On comprend le gain que cela représente en regardant les paysages de *Grand Raid Offroad* **(fig. 6)**, qui déroulent des dizaines de milliers d'objets jusqu'à l'horizon. Asobo Studio, le développeur, précise d'ailleurs que le hardware moderne est tellement à son aise dans ce genre d'exercice qu'il laisse encore d'énormes ressources pour les autres tâches, comme la gestion simultanée de 32 véhicules. Enfin, c'est toujours l'instanciation qui permet les superbes explosions vues dans les premiers aperçus de *Killzone 2* ou de *Lost Planet* **(fig. 7)**. La multiplication des plaques de polygones de fumée étant entièrement prise en charge par le hardware graphique, les processeurs peuvent être employés à calculer leurs évolutions comme autant de particules obéissant à des lois complexes. La souplesse des nouveaux vertex shaders permet en outre d'intégrer au cœur même de la phase de manipulation, construction, et affichage de la géométrie, de nombreux processus de types très variés. En plus du ➔


5


6

7

■ 5-6-7-Brins d'herbe, nuages pulvérulents, orcs, l'instanciation devient incontournable.



Gears of War : middleware, et le jeu total next gen

Comme on le voit tout au long de ce dossier, les nouveaux hardware font exploser les possibilités techniques à disposition des équipes de développement. En conséquence, les coûts et les temps d'apprentissage et de développement vont eux aussi exploser. Sur la génération de consoles précédente, on calculait que la mise en place d'un environnement de travail (moteur graphique, moteur d'animation, outils de développement, éditeurs de niveau, de scriptage, de personnages, etc.) n'était pas rentabilisée par un premier jeu, à moins qu'il ne devienne un succès phénoménal. Pour arriver à l'équilibre de budget, il fallait déjà produire et vendre au plus vite (dans les 8 à 10 mois) un deuxième jeu recyclant la même technologie avec une équipe réduite. Cela explique l'étonnant nombre de « suites » absolument dénuées d'éléments novateurs qui ont encombré nos consoles ces dernières années. Le niveau de qualité que nous serons bientôt habitués à exiger demandera des efforts plus importants encore, des efforts que bien peu de studios seront en mesure de fournir. Pour ces structures de petite et moyenne dimension, la survie passera les middleware. À cet égard, l'exemple de *Gears of War*, sans doute le premier des produits « intégralement next gen », est précieux. Il utilise le moteur « total » développé par Epic, l'Unreal Engine 3, conçu pour supporter quantité de fonctionnalités next gen et soulager les développeurs dans tous les secteurs. Il affiche un nombre de polygones déjà considérable, mais les passe tous, ou presque, au normal mapping, pour un rendu absolument prodigieux. Les lumières sont extrêmement raffinées, du fait de la complexité des matériaux, de la gestion parfaite de l'éclairage unifié et du HDR qui garantit des variations lumineuses très subtiles. Le jeu accumule les effets spéciaux bluffants, comme ces nuées furieuses de volatiles qui parcourent en permanence le ciel du niveau urbain. Mais méfions-nous, toutefois : *Gears of War* est un produit des auteurs de l'Unreal Engine. Son développement a été très long et se poursuit encore ; un écart de qualité entre leurs propres performances et celles de leurs clients, similaire à celui qui sépare les produits de Criterion de ceux des utilisateurs tiers de Renderware n'est pas à exclure. Si effectivement les middleware garantissent à tous une telle exploitation du hardware, on peut envisager notre avenir de joueurs avec délectation. Dans le cas contraire, les machines resteront dramatiquement sous-exploitées, avec les terribles conséquences de marché que cela pourrait entraîner. Dès lors, le choix de Nintendo avec sa Revolution pourrait se révéler le plus judicieux.

Call of Duty 2, un comparatif instructif

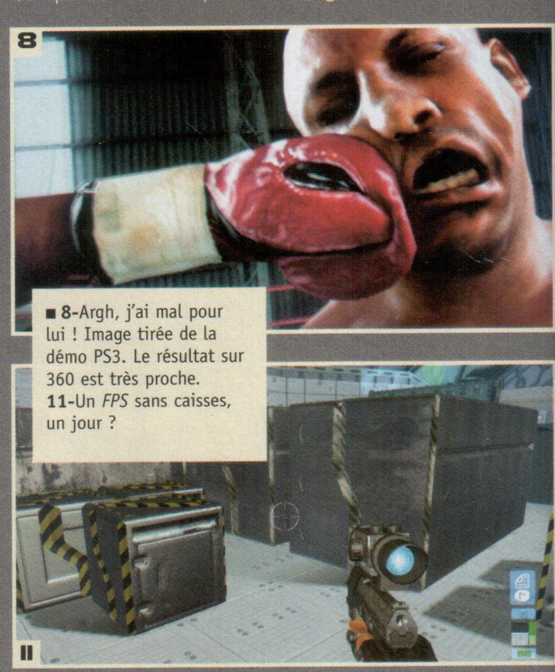
À première vue, la version Xbox 360 de *Call of Duty 2* semble tout à fait comparable à la version PC tournant toutes options au maximum. Un examen plus précis révèle cependant des variations assez significatives. Tout d'abord l'anti-aliasing est absent dans la version Xbox 360. C'est particulièrement notable sur les arceaux du camion en arrière-plan, ou bien sur les planches qui le jouxtent. Ensuite, les textures, déjà assez peu détaillées sur PC, sont encore plus petites sur Xbox 360. On le voit aussi sur la zone de terre qui affleure au bas du muret de sacs de sable, sur les vagues grumeaux marron tenant lieu de fourrure sur le veston du commandant soviétique, ou sur la peau de son visage où la normal map PC accroche bien plus de détails lumineux que sur la version console. On note aussi qu'à résolution équivalente, les textures sont marginalement plus nettes dans le lointain sur PC, ce qui laisse supposer que la version Xbox 360 emploie du filtrage trilinéaire et non de l'anisotropique. Enfin, dernier détail, dans la scène initiale, la version PC utilise différents types de soldats, tandis que la version Xbox 360 se contente de cloner le même objet. Toutes ces réductions indiquent que la quantité de mémoire de la console est déjà trop faible pour accueillir telles quelles les grosses productions PC. Mais il ne s'agit pas nécessairement d'une carence structurelle. Un des domaines encore tout à conquérir ou presque, concerne le data streaming : c'est avec la mobilité des données comme objectif qu'on a doté ces machines de taux de transfert mémoire proprement fascinants, et qu'on a étoffé les niveaux de cache ou placé de la mémoire directement sur les GPU. Les objets, les textures, les animations devront être chargés pendant l'exécution des programmes, et non à l'avance et stockés comme on le fait aujourd'hui. Pour l'immédiat, ce qu'on doit en retenir au jour de la sortie, c'est que la Xbox 360 se débrouille très bien avec un portage fait sans la moindre optimisation spécifique, et tout ça pour à peine le prix de la carte vidéo du PC.



clonage, ils sont très efficaces en matière de déformation, peuvent prendre en charge le skinning des objets, la gestion des squelettes internes et modifier leur géométrie en fonction des données d'animations qu'ils lisent à la volée. Ils déchargent ainsi les processeurs des calculs d'élasticité, de plis, assurent le gonflement des muscles, autant de performances spectaculaires visibles dans les animations faciales de *Fight Night Round 3* **(fig. 8)**. En gérant la physique interne des objets, ils permettent l'apparition dans les jeux d'objets articulés toujours plus élaborés, dont les diverses parties possèdent leurs propres caractéristiques dynamiques (poids, axe de mouvements, position hiérarchique), dont l'animation devient un véritable calcul et non plus la tâche extrêmement fastidieuse d'un animateur **(fig. 9)**. C'est aussi l'intégration de la physique à ce niveau polygonal qui permet l'animation dynamique de textiles dans *Dead or Alive 4* **(fig. 10)**. Comme on le voit, les débouchés permis par les nouveaux GPU sont très variés, et pourtant on est loin d'en avoir fait le tour.

PAS QUE DE LA GÉOMÉTRIE PURE !

Les pixels shaders peuvent, eux, simuler le relief de mille manières. Le temps où les polygones étaient couverts d'une seule texture et le calcul lumineux fait par face est oublié (ou devrait l'être !). Les surfaces des jeux de première génération les plus ambitieux, comme *Perfect Dark Zero*, sont déjà couvertes de divers effets d'illusion **(fig. 11)**. Dans l'image d'exemple, les sols et les murs sont gravés au bump, tandis que le matériau des gros containers métalliques renvoie des reflets radicalement différents selon l'angle de vue. Mats et laiteux en vue frontale, ils prennent leur teinte sombre de biais, donnant l'impression d'être légèrement rugueux et polis de façon directionnelle. Les mêmes techniques peuvent produire des résultats très différents comme dans *Condemned*, qui plonge le joueur dans un environnement sinistre aux murs tantôt secs et poussiéreux, tantôt visqueux et humides... On retrouve le bump ou le normal map sur l'usinage industriel des armures de *Gears of War*. *Kameo: Elements of Power* emploie, lui, du parallax mapping, forme plus évoluée du bump. Dans l'exemple choisi **(fig. 12)**, les moellons se



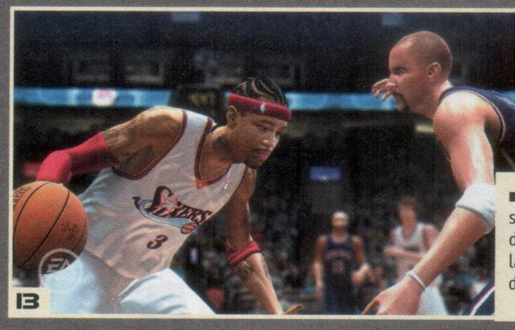
■ **8-**Argh, j'ai mal pour lui ! Image tirée de la démo PS3. Le résultat sur 360 est très proche.
11-Un *FPS* sans caisses, un jour ?

masquent partiellement les uns les autres, et leur face arrière n'est pas affichée : le parallax mapping pratique l'auto-occultation sur des polygones qui restent pourtant strictement plats. Toutes ces informations de relief, de reflets et de lumière sont contenues dans des maps superposées sur les polygones comme autant de calques d'effets masqués, ce qui requiert une grande vitesse d'accès mémoire et de traitement. Les applications à de tels cumuls d'informations sont presque sans limites, c'est l'imagination et l'ingéniosité des développeurs qui au final fera la différence, même à ces niveaux de « technologie pure » : une simple map en niveaux de gris peut être utilisée pour altérer la quantité de lumière renvoyée dans certaines zones de l'objet qu'elle texture… et voilà la sueur qui apparaît peu à peu sur les joueurs de *NBA Live 06* **(fig. 13)**. Enfin, les nouvelles consoles achèveront la conquête de la lumière amorcée par leurs aînées. Avec l'éclairage unifié, les objets sont parfaitement intégrés à leur environnement ; les capacités de calcul complexifient peu à peu les modèles d'éclairage, simulant la densité atmosphérique, la dispersion lumineuse, les éclairages indirects. Les bénéfices du High Dynamic Range (HDR) sont précieux : il permet d'attribuer à chaque pixel sa teinte avec une précision inouïe, de l'éclaircir sans le « brûler » lorsqu'il est sombre, de l'assombrir sans le noyer lorsqu'il fait nuit. Les ombres elles aussi progressent : elles sont désormais 100 % dynamiques, que ce soit par shadow maps comme dans le cockpit de *PGR 3*, ou bien par stencil buffers comme dans *Condemned* **(fig. 14)**.

LES AUTRES PERSPECTIVES ?

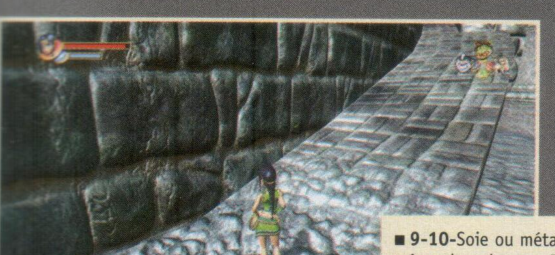
Ces aspects immédiatement visuels sont les plus facilement mesurables aujourd'hui, mais l'avenir du next gen passe aussi par ce qui n'est pas encore conquis, ni même formulé. On faisait allusion ailleurs au data streaming, qui deviendra, en plus d'une méthode d'optimisation, une nécessité (car charger 500 Mo de données est une chose très longue) qui, à terme, pourrait devenir une autre manière de construire les jeux… Un flux de données constant et des hardware qui rendent imperceptible le chargement des informations en arrière-plan pourrait amener à la fin du concept si familier de… « niveau », comme l'avait préfiguré *Half Life*. Le multiprocessing, ensuite… Pour l'heure, les équipes de développement se trouvent face à une situation nouvelle. Comment partageront-ils les tâches entre les trois processeurs de la Xbox 360 et les sept de la PS3 ? Un pour l'affichage, un pour l'I.A. et la physique, un pour le reste ? Quel impact sur les « priorités » des jeux ? Nous en sommes encore à la phase de découverte, et probablement que l'impact next gen se restreindra au visuel pendant longtemps. Comme le soulignait Hideo Kojima : l'apprentissage sera si long qu'il estime prudent de limiter ses ambitions, comme il admet le faire sur *MGS 4*, sous peine de se noyer. Dans les projets next gen en cours d'élaboration, on retrouve toujours la démarche traditionnelle qui consiste à disposer les éléments du jeu « comme sur un tournage », dans l'attente de l'irruption du joueur docile. Il s'agit d'une conception qui deviendra toujours moins tenable, car reconnaissable, évidente, et dont la nature « contrefaite » jurera toujours plus avec l'accroissement du réalisme visuel. La vraie évolution, donc, consistera pour Kojima à mettre sur pied des mondes complexes, réels et profonds dans lesquels le joueur évoluera. Il ne dit pas, par contre, pour quelle génération de machines il prévoit ça !

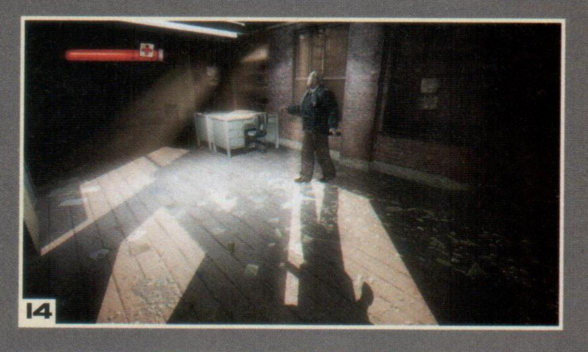
#Dam



■ **13-**En plus de la sueur, notez la finesse du bump qui simule la trame des fibres des maillots.









■ **9-10-**Soie ou métal, la physique s'invite au cœur même du polygone. Il faut voir le voile glisser le long des jambes de Kokoro… **14-**Au début de *Condemned*, on a encore un peu droit à la lumière chaude du soleil.

TACTIQUE CHIRURGICALE

GHOST RECON: ADVANCED WARFIGHTER

ON A CHANTÉ L'ARLÉSIENNE

PRÉVU POUR LE LANCEMENT DE LA 360 PUIS REPOUSSÉ EN JANVIER, *GR: AW* NE VERRA FINALEMENT LE JOUR QU'EN MARS PROCHAIN. POUR LA BONNE CAUSE ?

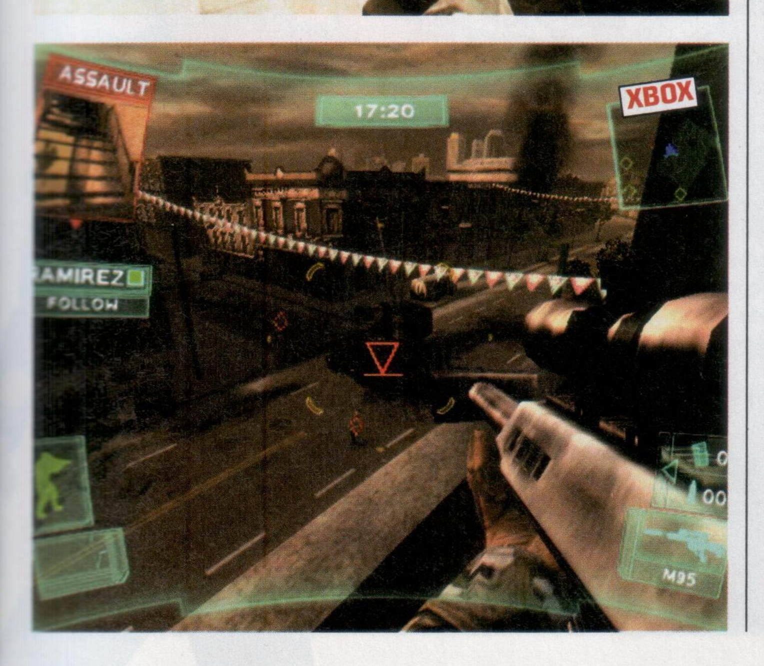


Sous le soleil d'hiver qui chante, le temps doit paraître trop court pour Ubisoft car après *Splinter Cell: Double Agent* qui se voit reporté à une date ultérieure, c'est au tour de *Ghost Recon* de goûter au bonheur de chaque jour de retard supplémentaire. Et pour les deux titres, la même raison est invoquée : le produit ne tire pas encore suffisamment profit des capacités de la nouvelle machine. Du moment que le résultat final est à la hauteur de nos espérances… Et puis, ça nous laisse le temps de revenir un peu plus sur les différences entre les versions 360 et Xbox. Offrant toutes deux un background similaire, avec sa dose de Ding Chavez, d'unités commando et de Mexico City, elles sont par contre diamétralement opposées concernant le déroulement du jeu. Si sur Xbox, on se retrouve avec un gameplay proche de *Rainbow Six*, la 360 opte pour une approche électrique, davantage tournée vers l'action. La Xbox permettra aux tacticiens de s'essayer aux joies du commandement en gérant deux escouades en temps réel. L'affichage avec implémentations d'écrans permet de toujours garder un œil sur les faits et gestes de vos hommes et leur I.A. donnera naissance à des plans d'attaque ou de défense toujours sensés. Les Rambo en herbe se tourneront plutôt vers la 360 où ils pourront s'en donner à cœur joie dans des environnements aux graphismes « next genialissimes » tout en donnant de temps à autre des ordres à leurs sous-fifres.

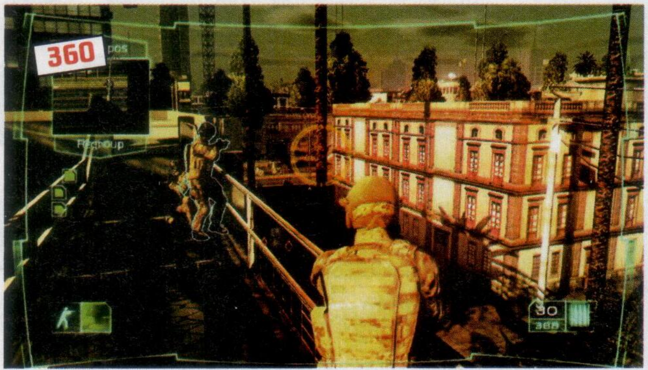
Keem



La réalisation globale des deux versions fait honneur aux dernières productions Ubisoft et se révèle impressionnante. A noter qu'aucun loading n'est présent sur 360 et que le passage entre les missions se fait à bord d'un Black Hawk, justifiant de superbes gunrides.



AU PROGRAMME

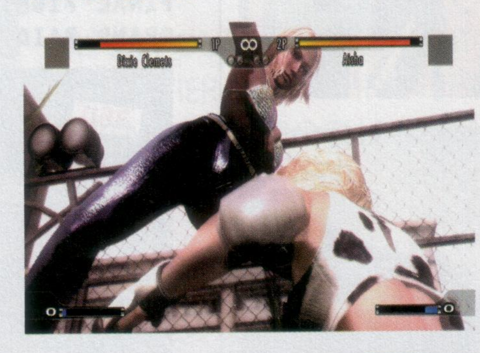


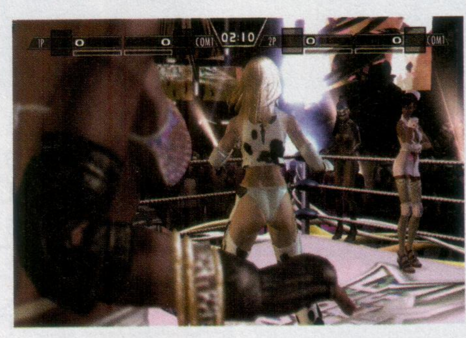
Au sein du ring

RUMBLE ROSES XX LES CATCHEUSES SEXY DE KONAMI PRENDRONT-ELLES LEUR REVANCHE SUR XBOX 360 ?

Konami a choisi *Rumble Roses XX* pour inaugurer son catalogue sur Xbox 360 ! Voilà qui s'appelle un pari risqué. Car même si les ventes de la version précédente se sont montrées satisfaisantes, le ratage qualitatif de ce jeu de catch exclusivement féminin est notoire. Peu de coups disponibles, des décors vides et répétitifs, une vulgarité omniprésente, une réalisation complètement dépassée et littéralement truffée de bugs... Alors bien sûr, les graphismes renvoient dans les cordes ceux du prédécesseur, même si les combattantes gardent un aspect de poupées Barbie à peine sorties de l'emballage. Version améliorée plus que vraie suite, on y retrouvera donc la cow-girl Dixie, l'écolière Reiko ou encore l'infirmière Anesthesia. De multiples modes solos et un multijoueur sous forme de Tag Tournament (qui sera l'occasion de débloquer de nouveaux coups réservés aux actions par équipe) devraient rallonger substantiellement la durée de vie du titre, de même que les vingt héroïnes, disposant toutes de techniques personnelles. Si la maniabilité et l'intérêt de jeu ont été (nettement) améliorés, alors peut-être que Konami commencera d'un bon pied sa nouvelle carrière sur consoles next gen...

Sortie : Premier semestre 2006
Machine : Xbox 360







EXIT

Par ici la sortie

Une fois n'est pas coutume, Taito nous a concocté un jeu de réflexion furieusement original. Mr ESC ne possède pas de super pouvoirs, et il doit se contenter de ses méninges pour pouvoir sauver les victimes de catastrophes diverses. Son objectif ? Les amener saines et sauves à la sortie. La maniabilité complexe dérivée de l'école *Prince of Persia*, avec ses héritiers *Another World* et *Flashback*, combinée à une multitude d'énigmes basées sur l'utilisation des décors, des outils, mais aussi des compétences propres aux victimes à sauver, promet d'offrir un cocktail particulièrement stimulant. Il suffit de voir l'habillage très stylisé pour savoir qu'on tient là un titre hors du commun.

Sortie : Février 2006 • **Machine :** PSP







Plus de HD

Microsoft a annoncé au CES de Las Vegas la sortie cette année d'un lecteur de HD-DVD (le concurrent du Blu-Ray Disc au poste de successeur du DVD) pour sa Xbox 360. Il s'agira d'un lecteur externe qui ne pourra lire que les films de ce format et ne servira donc pas pour les jeux.



Nubytech à quatre pads !

15 ans déjà que *Street Fighter* existe ! Pour fêter ça, Nubytech sort quatre pads collector décorés aux couleurs de personnages de la série et qui reprennent le design de la manette Saturn, chacun vendu dans un joli coffret pour moins de 27 € avec un comic book inédit en cadeau.



Et ça continue, encore et encore...

Les adaptations de jeux au cinéma continuent ! Un film basé sur *Marc Ecko's Getting Up* vient ainsi d'être annoncé tandis que chez ID Software, on montre de plus en plus l'envie de porter *Wolfenstein* sur grand écran. Ce dernier mêlerait des éléments du dernier épisode et de celui en cours de développement.



SUPER MONKEY BALL TOUCH & ROLL

Monkey business

LES PETITS SINGES DE SEGA S'ATTAQUERONT BIENTÔT À NOS NERFS SUR DS.

Depuis la GameCube, le principe n'a pas changé : il s'agit toujours de diriger un primate dans une boule en évitant les obstacles et attrapant les bananes ici et là pour atteindre la ligne d'arrivée, en agissant simplement sur l'inclinaison du terrain. Simple comme bonjour, mais plus on avance dans les cinquante missions, plus ça se complique, et plus on a envie de réussir : une vraie drogue… Si le jeu au stylet, étrangement, (le niveau penche en fonction de vos mouvements sur l'écran tactile) manque encore un peu de précision, ça s'annonce déjà très bien, surtout que six mini-jeux jouables à plusieurs permettront de varier les plaisirs avec du golf, de la course, de la baston… Encore une cartouche qui va faire fumer les DS d'un bon paquet de joueurs !

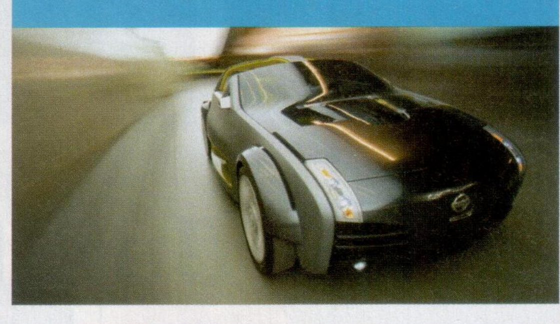
Sortie : Mars 2006 • **Machine :** Nintendo DS



NISSAN URGE

Je veux jouer, ça urge !

Vous avez souvent dû vous dire qu'avec un VRAI volant et de VRAIES pédales, un jeu de course serait bien meilleur qu'avec les imitations, certes parfois très réussies, à brancher sur nos consoles. Eh bien figurez-vous que Nissan a conçu un concept car (pas commercialisé, donc) qui intègre un écran de 7 pouces ainsi qu'une Xbox 360. Du coup, on peut jouer à *Project Gotham Racing 3* assis au volant exactement comme on conduirait sa voiture ! Ah c'est sûr, ça va le faire grave… mais on n'est pas près de poser nos fesses dedans !





LOST PLANET

Perdu dans l'espace

Après *Dead Rising*, Capcom présente son deuxième titre destiné à la Xbox 360. Développé par les créateurs d'*Onimusha* et *Devil May Cry*, *Lost Planet* fera le plein d'action et nous mettra aux commandes de divers véhicules surarmés dont d'énormes robots. La bande-annonce diffusée par l'éditeur fait déjà baver mais il va falloir être patient, le jeu ne sortira pas avant la fin de l'année…

Sortie : Fin 2006 • **Machine :** Xbox 360

NEWS

Grosses caisses

Hourra, Sega nous annonce *OutRun 2006: Coast 2 Coast* sur PS2 et PSP. Au menu, toutes les courses qui figuraient dans *OutRun 2* sur Xbox ainsi que les nouvelles de la version sortie en arcade, du multijoueur en ligne à six et douze modèles de Ferrari.

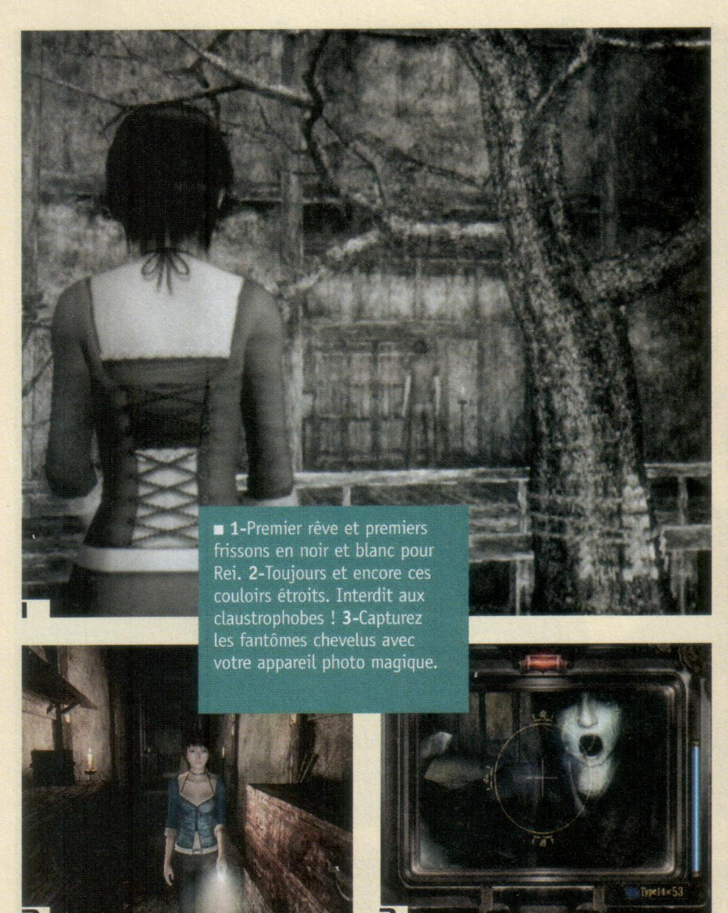
Instinct de survie

Ce n'est pas encore officiel, mais Ubisoft préparerait l'adaptation sur Xbox 360 de son FPS phare, *Far Cry Instincts*. Par rapport à la version Xbox, on peut espérer des niveaux bonus (y a plutôt intérêt !) et surtout une réalisation faisant honneur à l'univers ouvert et luxuriant du jeu.

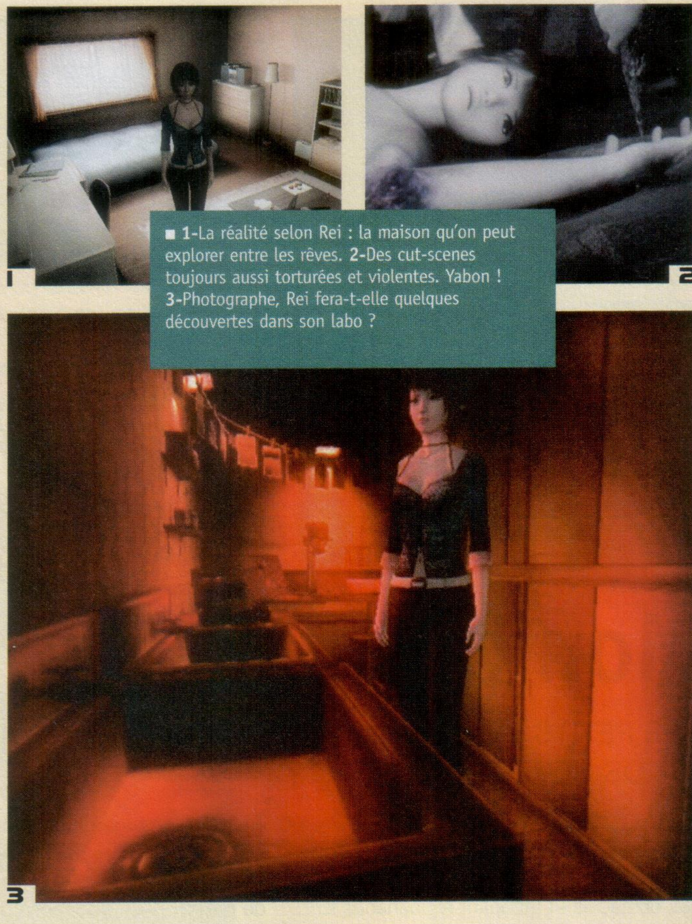
GENRE : SURVIVAL POUR FILLETTES
DATE DE SORTIE : 24 FÉVRIER 2006
MACHINE : PLAYSTATION 2



ÉDITEUR : TAKE TWO INTERACTIVE / DÉVELOPPEUR : TECMO



■ 1-Premier rêve et premiers frissons en noir et blanc pour Rei. 2-Toujours et encore ces couloirs étroits. Interdit aux claustrophobes ! 3-Capturez les fantômes chevelus avec votre appareil photo magique.

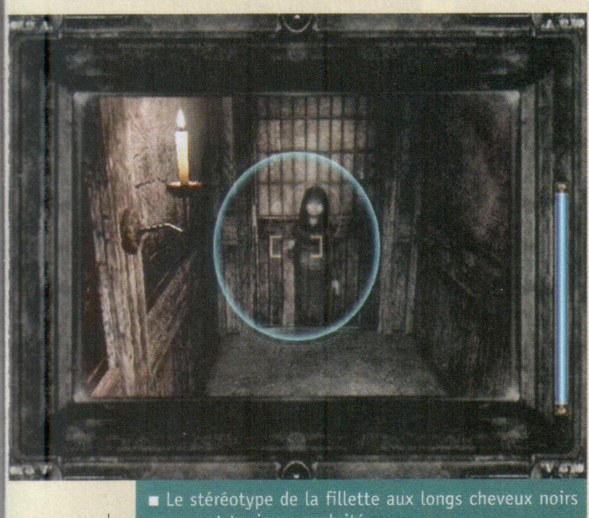


■ 1-La réalité selon Rei : la maison qu'on peut explorer entre les rêves. 2-Des cut-scenes toujours aussi torturées et violentes. Yabon ! 3-Photographe, Rei fera-t-elle quelques découvertes dans son labo ?

PROJECT ZERO 3: THE TORMENTED

LE RETOUR DU CLICHÉ FATAL

PLUS « MOUILLE PAD » QUE BEAUCOUP DE SES CONFRÈRES, *PROJECT ZERO* ET SES LENTES, TRÈS LENTES HÉROÏNES RAPPLIQUE POUR UNE SUITE CHIADÉE, FOUILLÉE ET... FLIPPANTE ?



■ Le stéréotype de la fillette aux longs cheveux noirs encore et toujours exploité.

Souvenir. *Project Zero*, premier du nom. Une ambiance à se coller une frousse d'enfer : bruitages lancinants, voix qui chuchotent dans le noir, travail sur le grain de l'image… Les sursauts (bouh !) et jets de pad (hurlement de terreur), on en a connu. Du *Ring*, en somme, une histoire de fantômes japonais basé sur la mise en condition du joueur. Plus facile, plus maniable aussi, le second volet jouait sur l'empathie pour les sœurs jumelles qui nous hantaient. Love/hate (*La Nuit du chasseur*), attraction et répulsion. Pas de gros changements, donc, pour ce « Tourmenté » puisqu'on contrôle toujours de jeunes égéries dans des couloirs aussi sombres qu'exigus : cadre dans le cadre avec une bonne dose de claustrophobie à la clef. Seule aide à leur avancée, un appareil photo. Un cliché, un flash, et, hop, le fantôme en mal de coiffeur trépasse, transformé en XPs. Des points d'expérience qu'on alloue ensuite aux caractéristiques de notre arme de fortune pour l'améliorer. Aventure onirique, *Project Zero* brouille les pistes, mêle songes, souvenirs et réalité en une folle sarabande où Rei, jeune photographe, part à la poursuite de l'esprit de son petit ami décédé. Entre chaque rêve, elle réintègre la réalité (sa maison, son cocon à usage individuel) un peu plus marquée par un étrange tatouage. Une alternance d'atmosphère qui prend aux tripes, beaucoup plus prégnante que celle de *Silent Hill 4: The Room*, bienque reposant sur des concepts assez similaires. Une parenté d'autant plus flagrante que la vue à la première personne est accessible dès le début, dans le menu des options. Une expérience horrifique, viscérale, terrorisante comme *Resident Evil 4*.

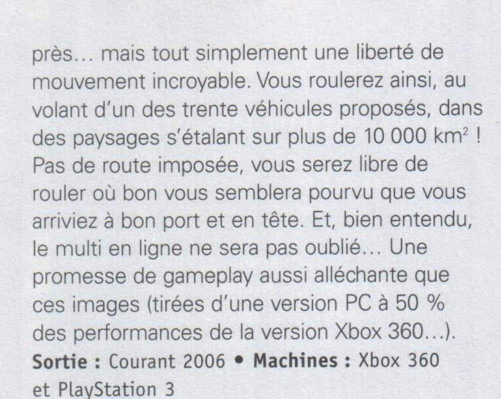
#Raphaël

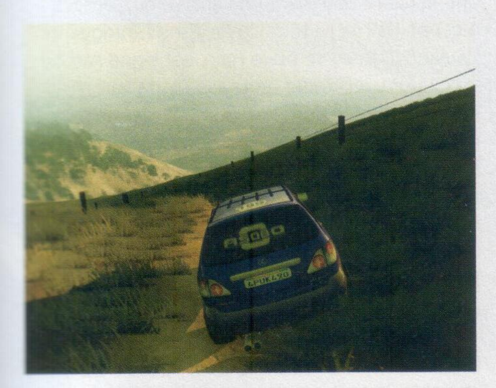
NOS IMPRESSIONS

Terrassant. Perturbant. Bien que toujours gêné par une jouabilité lourde, ce nouvel opus renverse. Une soupe au goût de réchauffé sans aucun doute, mais qui, en respectant son public et son postulat de départ, ne s'écartant jamais de sa ligne de conduite, devrait convaincre. À défaut de se renouveler ou de vraiment s'améliorer.

Roues libres

GRAND RAID OFFROAD SACCAGER LES GRANDS ESPACES AVEC LES ROUES DE SON 4X4, POLLUER L'AIR PUR AVEC SES GAZ D'ÉCHAPPEMENT… UN CAUCHEMAR NEXT GEN ?



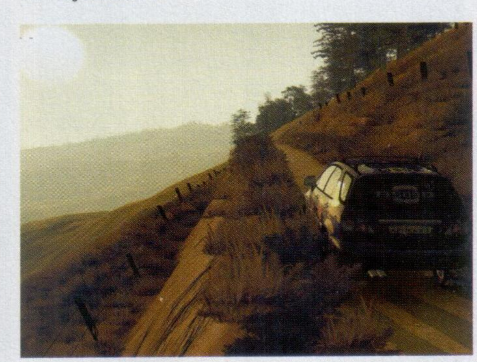


À force de parler de « next gen », on finit par croire que tout ce qui y est lié est américain. Pourtant, dans notre pays aussi se préparent quelques jeux nouvelle génération et prometteurs, comme ce *Grand Raid Offroad* en chantier dans les locaux du studio bordelais Asobo. Bon, les jeux de course, on commence à connaître, même s'ils deviennent de plus en plus beaux, le concept ne change guère d'un titre à l'autre. Seulement ici, ce qu'on nous propose, ce ne sont pas des centaines de voitures hypra-réalistes, pas des circuits du monde entier reproduits au millimètre près… mais tout simplement une liberté de mouvement incroyable. Vous roulerez ainsi, au volant d'un des trente véhicules proposés, dans des paysages s'étalant sur plus de 10 000 km² ! Pas de route imposée, vous serez libre de rouler où bon vous semblera pourvu que vous arriviez à bon port et en tête. Et, bien entendu, le multi en ligne ne sera pas oublié… Une promesse de gameplay aussi alléchante que ces images (tirées d'une version PC à 50 % des performances de la version Xbox 360…).

Sortie : Courant 2006 • **Machines :** Xbox 360 et PlayStation 3







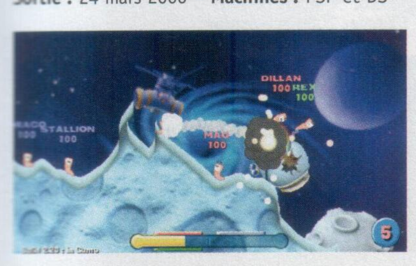
WORMS OPEN WARFARE

À bout de vers



C'est au tour de THQ de choper des vers ! Mais pas n'importe lesquels, puisqu'on oublie le passage à une 3D douteuse pour revenir à une valeur sûre : la 2D, même si le décor est fait de polygones. Avec le sans-fil, les deux versions promettent de chaudes parties et la DS apportera même sa petite touche grâce à l'écran tactile qui simplifiera les commandes en permettant de choisir les armes et de faire défiler l'écran d'un coup de stylet. *Worms*, le vrai, est de retour !

Sortie : 24 mars 2006 • **Machines :** PSP et DS



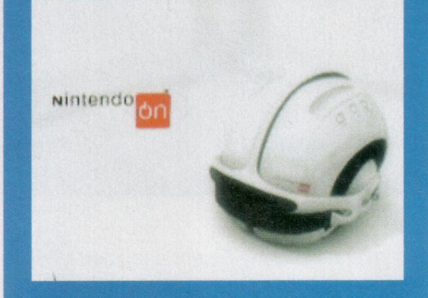


BREATH OF FIRE III

Cœur de dragon

Huit ans après, la troisième aventure de Ryu, dragon endormi dans un corps de garçonnet, s'offre un second souffle sur PSP. L'adaptation de ce RPG paru sur PSone conserve le même cachet 16 bits et un gameplay qui n'avait pas soulevé les foules en son temps. Petit plus, on pourra partager le mini-jeu de pêche avec des amis ne possédant pas l'UMD.

Sortie : Mars 2006
Machine : PSP



Revolution et potins

Grand classique de la période qui précède le lancement d'une nouvelle console : les rumeurs. La Revolution est, bien entendu, la plus touchée, le mystère l'entourant alimentant l'imagination des internautes. Ainsi, le secret que Nintendo garde encore sous le coude fait l'objet de nombreuses spéculations, dont la plus insistante et troublante qui parle d'un add-on alléchant : un casque. Il permettrait ainsi de voir les jeux (qui resteraient tous jouables sans) d'une tout autre manière, de se plonger littéralement dedans. En outre, on parle de plus en plus de Nintendo RS (pour Revolution System) comme nom définitif et d'une interaction très poussée avec la DS... On en saura peut-être plus en février en attendant la totale à la conférence pré-E3 le 9 mai prochain. En attendant, restons prudents, on n'est jamais à l'abri d'un fake...



La DS au 7e ciel

Plus le temps passe, plus la Nintendo DS séduit et éclate ses chiffres de vente. Son constructeur annonce ainsi avoir écoulé pas moins de 3,5 millions de machines en Europe depuis son lancement le 11 mars. Et les jeux ne sont pas en reste puisque 1,6 million *Nintendogs* ont trouvé leur maître depuis sa sortie le 7 octobre tandis que *Mario Kart DS* a fait le bonheur de 800 000 joueurs en un mois. Au total, le monde entier compte 13 millions de DS, rien que ça ! Un vrai plébiscite pour Nintendo pour qui le pari face au rouleau compresseur PSP de Sony n'était pas gagné. On notera que la GBA ne démérite pas non plus puisque *Pokémon Émeraude* s'est vendu à plus de 1,2 million d'exemplaires sur notre continent depuis octobre dernier.

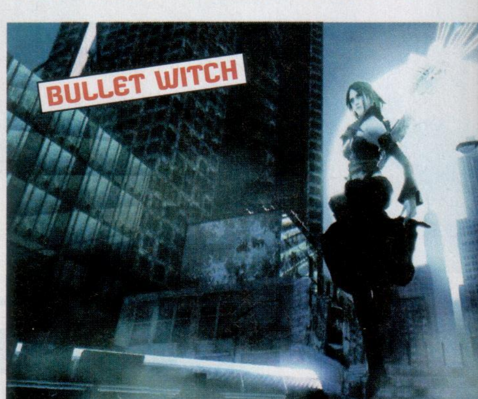
AQ coucou !

LINE-UP AQ INTERACTIVE LE HOLDING FONDÉ PAR L'ANCIEN VICE-PRÉSIDENT DE SEGA A DÉVOILÉ SES FUTURS PROJETS.

AQ Interactive, bannière regroupant les studios Feel Plus (*Lost Odyssey*), Cavia (*Drakengard*) et Artoon (*Blinx*) vient d'annoncer les jeux qui seront édités prochainement sur consoles next gen. Premier cité, un soft d'action/aventure baptisé *Bullet Witch*. Prévu pour cet été sur Xbox 360, ce soft de Cavia vous laissera contrôler une sorcière déblayant une armée de démons à coups de magie et... de flingues ! Intriguant. Le second titre, *Vampire Rain*, est signé Artoon. Le joueur y incarnera un chasseur de vampires issu d'une unité spéciale. Son but : reconduire au pieu tous les suceurs de Los Angeles, que le studio annonce comme effrayants au possible. Un titre tout en finesse donc, qui abritera un mode online multi dans lequel les chasseurs ignoreront qui sont les vampires... Enfin, fruit de l'association de Cavia et de MistWalker (le studio d'Hironobu Sakaguchi, ancien de SquareSoft), *Cry On* se présentera sous la forme d'un action-RPG starifiant une jeune guerrière et un géant de sable, le tout sur des musiques de Nobuo Uematsu. On vous tient au jus.

Sortie : 2006-2007 • **Machines :** Xbox 360 et PS3


CRY ON


BULLET WITCH

MIDWAY ARCADE TREASURES EXTENDED PLAY

Il était une fois...

Midway gratifie la PSP d'un assortiment de 21 titres qui feront pleurer les nostalgiques. Un vrai inventaire à la Prévert : *Spy Hunter, Sinistar, Defender, Paperboy, KLAX, Joust, Marble Madness, Rampage, Gauntlet, Rampart*, les trois *Mortal Kombat*... Presque tous les genres sont représentés, ainsi que les époques, ce qui nous vaudra de franches différences graphiques. Pour une fois, ce choix éditorial semble un peu plus en adéquation avec la nature portable de la PSP, d'autant que la grande majorité des titres seront jouables en Wi-Fi. L'occasion aussi pour les jeunes joueurs de découvrir sur quoi leurs aînés s'éclataient dans les salles d'arcade et sur les premières consoles à cartouches.

Sortie : Février 2006 • **Machine :** PSP







Xtreme Legends

Dynasty Warriors 5

Entrez dans la légende









www.koei.fr

Dynasty Warriors, Xtreme Legends, and the KOEI logo are registered trademarks or trademarks of KOEI Co., Ltd. ©2006 KOEI Co., Ltd. All rights reserved. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. The ratings icon is a trademark of PEGI. All other trademarks are properties of their respective owners.

24: LE JEU

Bip, bïp, bip, bïp...

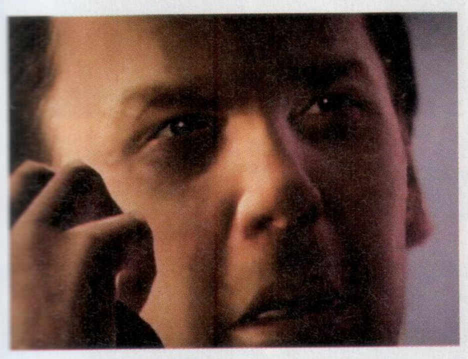
LE HÉROS DE SÉRIE TÉLÉ LE PLUS MÉCHAMMENT CLASSE DE L'UNIVERS ARRIVE SUR PS2. ALORS, JACK SAUVE LE MONDE OU BAUER REND SON BADGE ?

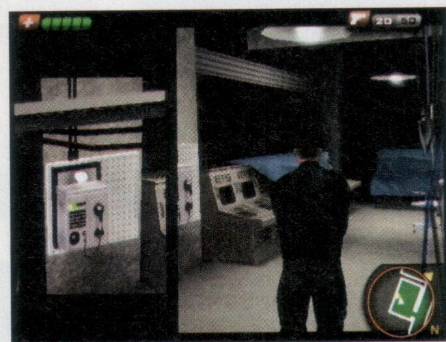
Aussi surprenant que cela puisse paraître, étant donné sa capacité à nous arracher le cœur à chaque fin d'épisode, il aura fallu attendre plus de quatre ans pour voir Jack Bauer arriver sur nos consoles. Alors que la cinquième saison s'apprête à débarquer sur les écrans américains, l'intrigue de ce *24* PS2 se déroule entre les saisons 2 et 3. Vous savez, quand le président Palmer est victime d'un attentat à la fin de la saison 2 et qu'on entame la troisième sans trop savoir ce qui s'est passé, pirouette scénaristique oblige. Grâce au jeu, on va découvrir le pourquoi du comment de cette affaire, ainsi que quelques autres détails comme l'arrivée de Chase Edmunds à la cellule antiterroriste, ou (j'espère) l'explication de l'atroce changement de coiffure de Kim Bauer. Joli programme donc, d'autant plus que les concepteurs du jeu sont de véritables férus de la série et ont, de plus, reçu un total soutien de la part de ses créateurs. On retrouve ainsi les caractéristiques du show, avec du split-screen à gogo, la célèbre horloge qui énerve et excite à la fois et même les sonneries de téléphone de la CAT. La réalisation, tout à fait convaincante, est sublimée par une montagne de détails qui montrent le respect total des développeurs envers la licence. Les visages déchirent, les personnages se téléphonent à tout bout de champ, les cinématiques sont filmées caméra à l'épaule... L'histoire a même été écrite par le scénariste de la série ! De quoi plonger le fan dans une transe monumentale, et le joueur lambda dans une ambiance vraiment réussie. Et ce n'est pas tout, car *24* devrait se montrer tout aussi efficace en termes de gameplay.

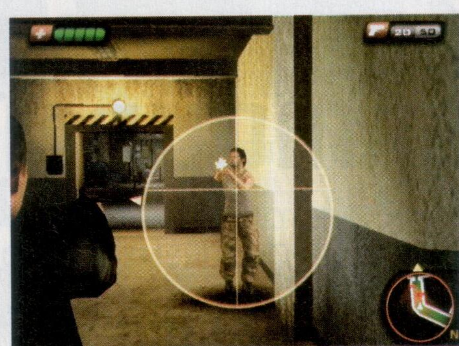






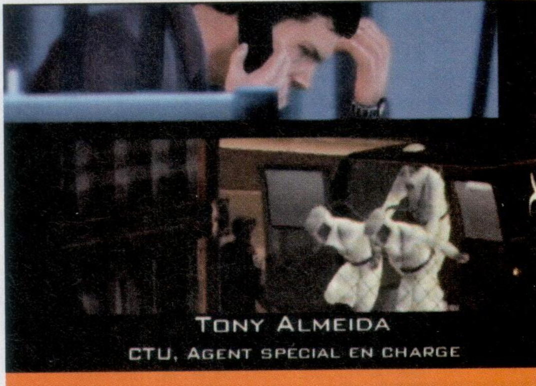






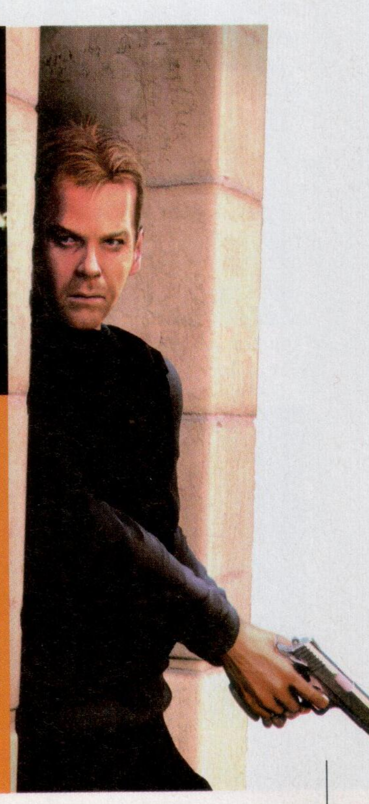
100 % action, le titre de Studio Cambridge multiplie les phases de jeu pour une expérience se rapprochant de ce que les héros de la série rencontrent à chaque épisode. Si Jack passe la majeure partie de son temps à shooter du terroriste, il aura aussi à effectuer quelques courses-poursuites bien enlevées et à interroger deux ou trois suspects à sa manière. Bien pensé, le système de visée permet de switcher rapidement entre les ennemis (un coup de stick droit) tout en ayant la possibilité de cibler précisément chaque partie de leur corps. Assauts violents ou attaques chirurgicales, chacun son truc. Il est même possible (via R2) de forcer la cible à se rendre, et ainsi éviter un bilan de fin de mission un peu trop lourd. Les phases de shoot, qui représentent au moins 90 % du jeu, nous ont carrément convaincus en dépit d'une I.A. encore perfectible. En revanche, les séquences de conduite et autres interrogatoires nous ont paru moins efficaces, à cause d'une prise en main trop molle dans un cas et d'un mécanisme pas encore idéal dans l'autre. Il n'y a rien à dire sur la mise en scène ou sur les enchaînements de phases, bien dans l'esprit de la série, mais on attend encore des progrès en termes de maniabilité, histoire que tout le soft soit du même niveau. En supposant que cela soit le cas, les fans comme les novices pourraient bien trouver en *24* l'un des meilleurs jeux d'actions de ce début d'année.

Sortie : mars 2006 • **Machine :** PlayStation 2



Têtes d'affiche

Même s'il est incontestablement la star du jeu, Bauer ne sera pas le seul personnage jouable. Chase devrait ainsi lui voler la vedette durant quelques missions, tandis qu'il se murmure que d'autres personnages plus ou moins connus pourraient aussi prendre part à l'aventure. Sachez en tout cas que vous pourrez retrouver les voix de vos stars favorites, que ce soit dans leur langue maternelle ou via leurs excellentes doublures françaises.





GENRE : ACTION
DATE DE SORTIE : 17 MARS 2006
MACHINE : PLAYSTATION 2
ÉDITEUR : CAPCOM / DÉVELOPPEUR : CAPCOM



■ 1-Le pouvoir Oni permet de déployer une énergie destructrice. 2-Soki et Jubei combinent leurs forces contres les démons.





■ 3-Jubei augmente la rapidité de ses coups en libérant son pouvoir. 4-Avant que Ohatsu vous rejoigne, il faudra la combattre.

ONIMUSHA: DAWN OF DREAMS

LES NOUVEAUX SAMOURAÏS

UN NOUVEL *ONIMUSHA* QUI NE SAURAIT ÊTRE CONSIDÉRÉ COMME UN QUATRIÈME ÉPISODE. Y GAGNE-T-ON AU CHANGE ?

Onimusha: Dawn of Dreams confirme qu'une page est désormais tournée, et que les épisodes précédents composent une trilogie au style hérité du survival-horror. Comme pour *Resident Evil*, Capcom dépoussière sa licence médiéval/fantastique en l'aspergeant d'une large rasade d'arcade. Résultat : la forme subit une transformation radicale avec caméra libre, style graphique aux couleurs éclatantes et design de manga. Nouveaux personnages, nouvelles armes et ennemis inédits, esprit différent. Bref, table rase du passé, pour une aventure qui réduit les phases d'exploration à leur plus simple expression, en compartimentant l'action en missions ramenant sempiternellement les personnages à leur Q.G., comme pour signifier un certain immobilisme. Dès les premières minutes, le ton est posé : un guerrier du nom de Soki massacre des dizaines de démons de manière mécanique, sans grâce ni originalité. Pire, on cherchera vainement la moindre ébauche d'ambiance dans ce beat them all fade et sans virtuosité. Sans que l'on en comprenne la raison, les coups sont pauvres et peu impressionnants, les pouvoirs Oni anti-spectaculaires et le rythme absent. Le pire étant atteint contre les boss, ridicules et que seule la patience peut vaincre, celle du joueur contraint de répéter pendant cinq minutes la même technique ennuyeuse. On comprend bien le projet sous-jacent à *Onimusha: Dawn of Dream* : appliquer une formule purement jouissive, notamment lors des « tests of valour », qui proposent de vaincre un ennemi en temps limité, ou la possibilité de passer d'un perso à l'autre lors des combats en binôme (il y a cinq héros jouables en tout). Mais en dépit de quelques bonnes idées, cet *Onimusha* démarre plutôt mal.

#Denis



■ 1-Un léger soupçon de gore accompagne vos coups les plus puissants. 2-Ce passage vous demandera un tantinet d'astuce pour pouvoir progresser.

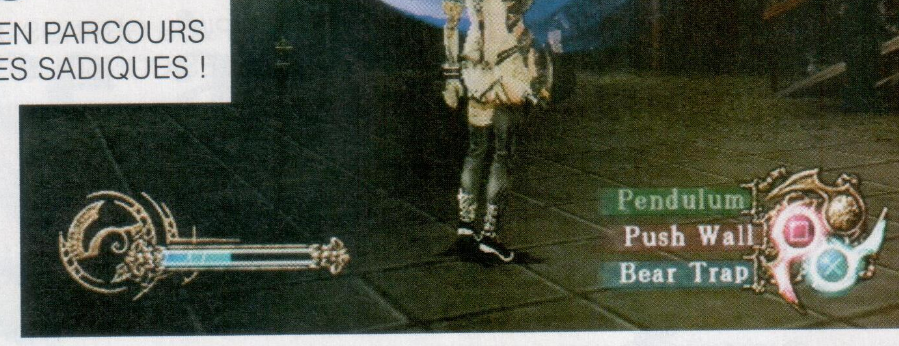
NOS IMPRESSIONS

Une réalisation agréable pour un jeu d'action bourrin, mais sans le charme des épisodes précédents ni la démesure d'un *Devil May Cry*. Dépourvu de rythme, de combats mémorables et de personnages charismatiques, *Onimusha: Dawn of Dream* ne s'annonce pas comme l'une des grandes réussites de Capcom pour l'année 2006.



La femme piège

TRAPT TRANSFORMEZ VOTRE DONJON EN PARCOURS DU COMBATTANT. UN JEU IDÉAL POUR LES SADIQUES !



Suite de *Kagero*, sorti en 1998 sur PS One, *Trapt* conte la suite des aventures d'Allura, une jeune princesse passée maîtresse dans l'art de déployer des pièges pour se débarrasser d'adversaires trop agressifs. Ni l'histoire ni les graphismes ne méritent, de prime abord, le détour mais, en revanche, le gameplay semble réserver de bonnes surprises. À chaque chapitre, des ennemis toujours plus nombreux et solidement armés pourchassent Allura dans les couloirs du château où elle a trouvé refuge : au joueur de disposer judicieusement les pièges et d'attendre ensuite que le vilain passe au bon endroit pour les activer. Les pièges peuvent être remplacés ou changés de place à tout instant, ce qui permet de jouer littéralement avec les malheureuses proies. Un principe qui risque toutefois de s'avérer limité, d'autant qu'aucun mode 2 joueurs n'est prévu.

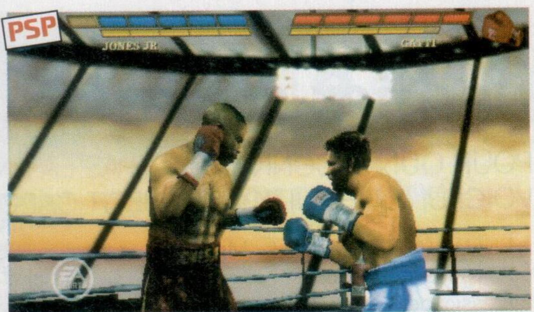
Sortie : 24 février 2006 • **Machine :** PlayStation 2





TOTALLY GAMES A SIGNÉ AVEC SEGA POUR LE DÉVELOPPEMENT D'UN JEU PSP UTILISANT UNE DES GRANDES FRANCHISES DE L'ÉDITEUR







FIGHT NIGHT ROUND 3

Lord of the ring

L'an dernier, la seconde édition du jeu de boxe d'Electronic Arts, *Fight Night*, nous avait déjà bluffés par son réalisme graphique. Cette année, rebelote, on ne devrait pas être déçu par le troisième round qui se paiera en plus le luxe de sortir également sur Xbox 360 (une démo est déjà dispo aux US). On s'attend donc à du grandiose côté visuel, en espérant que le titre restera toujours aussi fun à jouer avec son utilisation du second stick pour porter les coups. On est curieux de voir comment les développeurs auront adapté ce système pour la version PSP...

Sortie : 2 mars 2006 • **Machines :** PlayStation 2, Xbox, Xbox 360 et PSP

news

Du rab !

Attention grosse rumeur à prendre avec des pincettes et des gants, *Zelda: Twilight Princess*, toujours annoncé sur GameCube pour cette année, pourrait offrir des fonctionnalités supplémentaires une fois lancé sur Revolution. Eh oui, ça fait rêver !

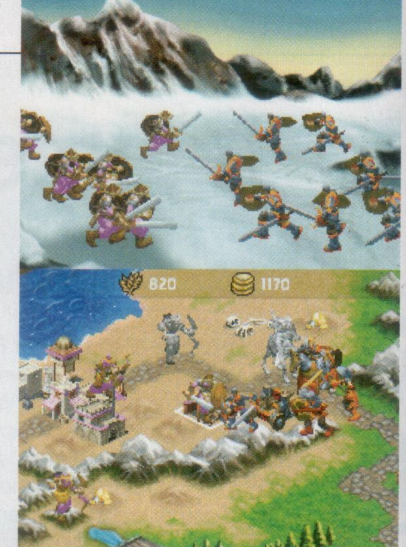


Trash et crève

***Postal 3: Catharsis* est annoncé sur Xbox 360. Et alors ? Et alors c'est la suite d'un FPS sur PC jamais sorti dans pas mal d'endroits car trop trash : on pouvait buter des passants, uriner sur les cadavres, utiliser des chats comme projectiles... On s'attend donc au pire !**

Du PC à la DS





AGE OF EMPIRE: THE AGE OF KINGS LES PLUS GRANDS JEUX ARRIVENT PARFOIS SUR LES PLUS PETITES CONSOLES.

Les joueurs PC ont probablement de petits frémissements de bonheur en repensant à *Age of Empire*, une des séries de jeux de stratégie les plus prenantes de la machine. On ne peut que se réjouir d'en voir le second volet converti bientôt sur DS. Mais rassurez-vous, le gameplay sera adapté au support puisque pour commencer, le temps réel de l'original est abandonné au profit d'une gestion en tour par tour. On pourra donc jouer tranquillement sans le stress de voir ses troupes prises d'assaut dans un moment d'inattention. On pourra choisir parmi cinq civilisations, contrôler plus de 45 unités, faire des recherches dans plus de 50 catégories… Et bien entendu, si le solo s'annonce assez sympathique (avec la présence d'un conseiller pour les combats), c'est en multijoueur que la bête devrait livrer tout son fun, puisqu'on pourra convier trois potes à venir s'affronter. On ne sait pas encore si le tactile sera bien exploité, mais on aura l'occasion de revenir dessus dans le prochain numéro.

Sortie : Mars 2006 • **Machine :** Nintendo DS





THQ PASSE DESTROY ALL HUMANS! (PS2, XBOX) ET MOTOGP 3 (XBOX) RESPECTIVEMENT À 20 ET 30 €. YEAH !

NEWS

Sévices et versa

C'est un peu le monde à l'envers chez Rockstar puisque le studio nous annonce la conversion sur PlayStation 2 du *GTA Liberty City Stories* de la PSP au deuxième trimestre. Espérons qu'il sera remanié pour l'occasion, le jeu étant forcément pensé à la base pour une console portable…



Douillet

Quand il ne sillonne pas la France avec Bernadette à la recherche de pièces jaunes, David Douillet fait du judo et nous prépare même un jeu sur PS2, Xbox et NGC : *David Douillet Judo*. C'est développé par 10Tacle Studios Belgium et ça sort au 2e trimestre chez BigBen.

FINAL FIGHT: STREETWISE

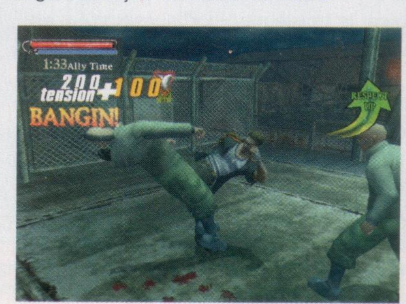
Dernier souffle ?

POUR QUI NE CONNAÎTRAIT PAS LA PNEUMOCONIOSE, VOICI UNE DÉFINITION DU PETIT CAPCOM…

« PNEUMOCONIOSE : n. f.– Maladie pulmonaire le plus souvent professionnelle, causée par l'inhalation prolongée de poussières. » Et c'est ce que l'on risque d'attraper si l'on reste trop longtemps dans la salle de test où tourne actuellement *Final Fight Streetwise*. Pauvres PS2 et Xbox, elles sont assurément en train de suffoquer, souffrir. Pas par « crachage » de tripes, houla non !, vu le peu de ressources que doit réclamer cette insulte au légendaire jeu d'arcade de notre jeunesse. Quand ce dernier pouvait se targuer d'être techniquement impressionnant, coloré, riche et amusant, *Streetwise* affiche une réalisation désuète, des couleurs ternes, un gameplay pauvre et se montre lassant, limite énervant. Capcom a dû simplement gonfler le titre d'hélium pour qu'il soit aussi creux ! Hop, un coup d'Airwick pour chasser les mauvaises odeurs…

Sortie : 24 mars 2006
Machines : PlayStation 2 et Xbox







astuces®

35000 ASTUCES 1500 SOLUTIONS POUR 6500 JEUX VIDÉO !

grâce à astuces®, plus jamais bloqué!

EXCLUSIF !

SMS+ 31313

Sms non surtaxé

Comment ça marche?
Envoyez par sms **PAD** au **31313**
Vous recevrez immédiatement un sms vous permettant d'accéder d'un clic à notre service Gallery>>astuces jeux.
Toutes nos astuces, solutions, guides et news accessibles sur votre mobile 24h/24 7j/7 où que vous soyez, faciles à trouver et consulter grâce au wap!
31313 : prix d'un sms (non surtaxé)

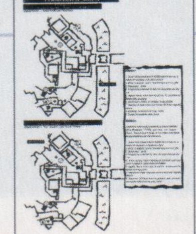
Minitel, plans, sms, téléphone : choisissez votre tactique !

3615 astuces

Tout **astuces**® par **minitel**
35000 astuces, 1500 solutions et guides en vous connectant sur le 3615 ASTUCES à partir d'un minitel ou émulateur de minitel sur PC. 24h/24 7j/7.

3617 astfax

Plans par **fax** ou **courrier**
Connectez-vous sur le 3617 ASTFAX, choisissez parmi nos centaines de plans exclusifs (exemple ci-contre: Forbidden siren, plans de Kyoya Suda), vous le recevrez immédiatement par fax ou quelques jours plus tard par courrier! 24h/24 7j/7.



SMS+ 71111

35000 astuces par **sms**
Envoyez ASTD+Console+3 lettres du nom du jeu au 71111, vous accéderez instantanément à toutes nos astuces! **Exemple**: pour les astuces de GTA Vice city sur Playstation 2, envoyez par SMS **"ASTD PS2 VIC"** au **71111**. 24h/24



0892 705 111

Tout **astuces**® par **téléphone**
30000 astuces, 1000 solutions et guides en appelant le 0892 705 111 à partir de n'importe quel téléphone fixe ou mobile. 24h/24 7j/7.
0900 70 200
0901 701 501

Pixtel 0892 : 0,34 €/MN 3615 : 0,35 €/MN 3617 : 0,86 €/MN 71111 : 0,50 €+prix sms/SMS 0900 : 0,45 €/MN 0901 : 0,45 CHF/M

astuces® un service Pixtel



COCORICO ! RANDY DE PUNIET, NOTRE SEULE CHANCE EN MOTO GP, SERA PRÉSENT SUR LA GRILLE… AUX CÔTÉS DE PEDROSA !







Festival de bécanes

MOTO GP '06 THQ ET CLIMAX PROFITENT DE LA QUALITÉ D'ASPHALTE DE LA « TRISIXTY » POUR BRÛLER LES GOMMES DE LEUR NOUVELLE BÉCANE : *MOTO GP '06*.

Moto GP '06, exclusivement réservé à la 360, s'est présenté lors d'une entrevue où Jason Avent en personne (concepteur de chez Climax) est venu argumenter sur son petit bébé de nouvelle génération. Sur cette version, qui n'était d'après les concepteurs eux-mêmes achevée qu'à soixante pour cent, nous avons pu nous rendre compte du travail effectué sur l'image. Les détails y sont travaillés de manière assez saisissante, en attestent la superposition de six couches de textures pour le seul asphalte de la piste (histoire d'y observer les traces de gomme brûlée, si importantes à suivre en course pour optimiser ses trajectoires), ou encore le minutieux travail effectué sur les circuits le tout modélisé par image satellite. La grande classe, en somme ! Si les abords de la piste manquent encore un peu de vie, la 360 fait ici étalage de sa toute puissance graphique sur les engins. Des pneumatiques au moteur en passant par la carrosserie et le pilote lui-même, tout est spectaculairement modélisé. Le travail sur la réflexion des lumières est tout aussi saisissant, mais ce qu'il y a de plus hallucinant, c'est que pour obtenir ce résultat, Climax aurait affecté une équipe de deux personnes par moto pendant près de six mois. Pour ce qui est du contenu, *Moto GP '06* vous lancera directement dans la saison GP de cette même année, le jeu sortant une semaine seulement après le début de la saison officielle. Il va de soi que toutes les écuries seront présentes sur le paddock, et que les circuits de Shanghai, d'Istanbul et de Laguna Seca feront leur apparition. Ceux qui avaient goûté à l'excellent mode Extreme ne seront pas non plus déçus, puisque celui-ci revient avec de nouveaux circuits et bolides. Si la version que nous avons essayée n'était pas encore aboutie (décors un peu vides, par exemple), connaissant Climax, tout ça ne devrait pas mal rouler pour la sortie du jeu !

Sortie : 31 mars 2006 • **Machine :** Xbox 360





Paroles d'artistes

MAGNA CARTA: TEARS OF BLOOD À L'OCCASION D'UNE VISITE FRANÇAISE, NOUS AVONS RENCONTRÉ LE DESIGNER ET LE DÉVELOPPEUR DE *MAGNA CARTA.*

L'esthétique occupe-t-elle une place importante dans *Magna Carta* ?

Hyung-Tae Kim (designer) :
Tout à fait ! Ce sont mes dessins qui ont, en grande partie, mené à la charte graphique du jeu. Mais travailler pour un jeu vidéo oblige à revoir maintes fois sa copie. Parce que, au contraire d'une simple toile où tout est exposé à l'œil, la 3D oblige à détailler au maximum chaque personnage, chaque ennemi, chaque lieu. Par exemple, on peut déplacer Carlintz, le héros du jeu, dans toutes les directions. Cela m'a obligé à soigner les détails dans son dos, ses plumes qui volent au vent… Et puis, il y a de nombreux éléments qui ne résistent pas à un passage à la 3D. D'où d'incessants échanges avec le studio de développement. En tant que designer, je dois sans cesse me demander ce que nécessite le produit et réfléchir au meilleur moyen de servir son univers.

Choi Yeon-Kyu (responsable de projet) :
Il fallait aussi nous libérer des archétypes visuels occidentaux pour proposer un RPG où l'esthétique et la philosophie orientales seraient prédominantes.

Des projets next gen pour Softmax ?

Choi Yeon-Kyu :
Oui, nous travaillons actuellement sur deux titres. Le premier, une suite directe de ce *Magna Carta*, est destiné à la Xbox 360. Outre des graphismes plus fins, plus proches encore des dessins de Hyung-Tae Kim, nous désirons améliorer la gestion de l'équipe durant les combats, rendre ceux-ci plus fluides, en gardant leurs spécificités (timing, etc.). Que nos guerriers agissent aussi naturellement qu'une équipe de joueurs de foot, en somme. Pour le second… top secret !

Hyung-Tae Kim :
En fait, tout sera nouveau dans *Magna Carta 2* ! (rires)

Sortie : Fin février 2006 • **Machine :** PS2

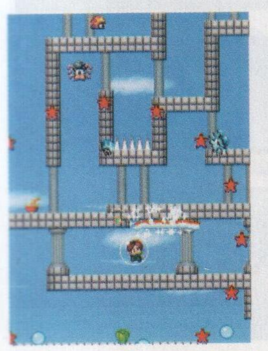


RAINBOW ISLANDS REVOLUTION

Tactile & Dragons

Les petits dragons de Taito qui ont fait la joie des joueurs des années 80 s'apprêtent à faire leur come-back sur DS, dans un épisode qui s'annonce déjà très alléchant. La jouabilité sera intégralement tactile : il faudra déplacer votre personnage en touchant la bulle sur laquelle il se tiendra et dessiner vous-même les fameux arcs-en-ciel. On chauffe déjà nos stylets !

Sortie : Février 2006 • **Machine :** Nintendo DS









DANCE FACTORY

Jour de danse

Les jeux de danse, c'est bien gentil, mais on se retrouve forcément avec une « playlist » limitée et pas forcément au goût de tout le monde. Codemasters a trouvé la solution puisque son *Dance Factory* va vous permettre d'utiliser vos propres CD. Le jeu reconnaît le rythme, crée automatiquement des séries de flèches, mais vous autorise aussi à créer les vôtres. Comme ça, notre Éric pourra enfin bouger sur du death metal !

Sortie : Avril 2006 • **Machine :** PlayStation 2

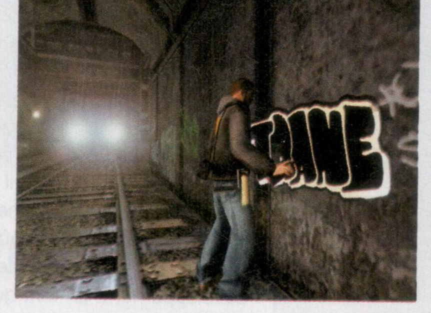


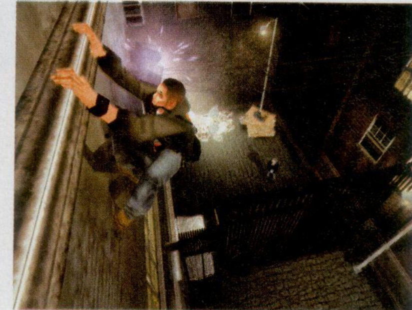
(Re)faire le mur

MARC ECKO'S GETTING UP COMMENCEZ L'ANNÉE PAR CETTE RÉSOLUTION : TROQUEZ VOTRE BOMBE CONTRE UN JOYPAD.

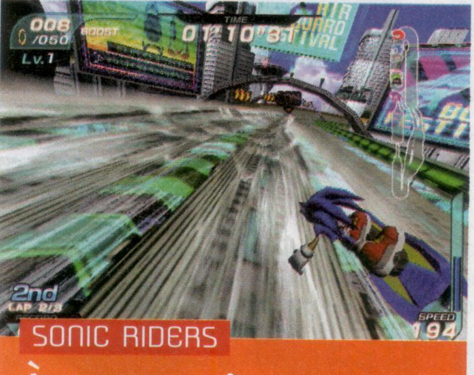
À force d'en abuser, les éditeurs épuisent les licences de films et de séries. Alors Atari essaie de sortir un peu du lot en s'intéressant à… un artiste urbain, le fameux Marc Ecko dont vous connaissez au moins les lignes de sapes. Son apport ? Un univers, sa connaissance de ce milieu particulier, de ses codes… Le résultat ? Un jeu au concept dont l'intérêt n'est pas évident : vous incarnez un jeune graffiteur dans une ville où les graffitis ont été interdits. Vous devez ainsi, en usant de vos bombes de peinture, améliorer votre réputation et devenir peu à peu une légende. Dans les faits, on progresse dans des niveaux urbains, bien sûr, à la recherche de murs à recouvrir de dessins et d'ennemis à combattre. Nos premiers pas ne se sont pas encore avérés convaincants, le jeu semblant assez linéaire et répétitif malgré la variété des motifs proposés. Cependant, il nous faudra y jouer plus longuement en espérant que ça changera avec le temps !

Sortie : 15 février 2006
Machines : PlayStation 2 et Xbox





CERTAINS REVENDEURS AMÉRICAINS NE PERDENT PAS DE TEMPS EN PRENANT DÉJÀ LES RÉSERVATIONS POUR HALO 3 SUR XBOX 360 !



SONIC RIDERS

À toute vitesse

Sonic **se met à la course sur des hoverboards. Forcément, ça fonce à toute vitesse et on chope des anneaux, mais pour l'instant, ça paraît un peu difficile et confus. En attendant un retour plus glorieux sur next gen notre pauvre hérisson séjournera-t-il à la** ***Ferme Célébrités*** **? Réponse à cette insupportable question le mois prochain !**

Sortie : Mars 2006
Machines : PS2, Xbox et GameCube

L'air de la guerre

BLAZING ANGELS SQUADRONS OF WW II EH OUI, ENCORE LA GUERRE. MAIS C'EST DANS LES AIRS QUE ÇA SE PASSE.

Ça y est, Ubisoft nous a enfin proposé une version jouable de son jeu de combats aériens, et on peut enfin vérifier que les screenshots vraiment jolis n'étaient pas honteusement truqués. Et puis, bonne nouvelle, ce n'était pas le cas ! Certes, le jeu utilise de bien jolis artifices pour paraître plus beau encore qu'il ne l'est vraiment, mais ça fonctionne, et le flou lors des piqués fait son petit effet, même si la version Xbox 360 ne semble être qu'un simple portage. Quant au gameplay, c'est très orienté arcade avec une jouabilité très simple même si elle demeure encore un tout petit peu molle à notre goût. Mais les goûts et les couleurs…

Sortie : Mars 2006
Machines : Xbox et Xbox 360





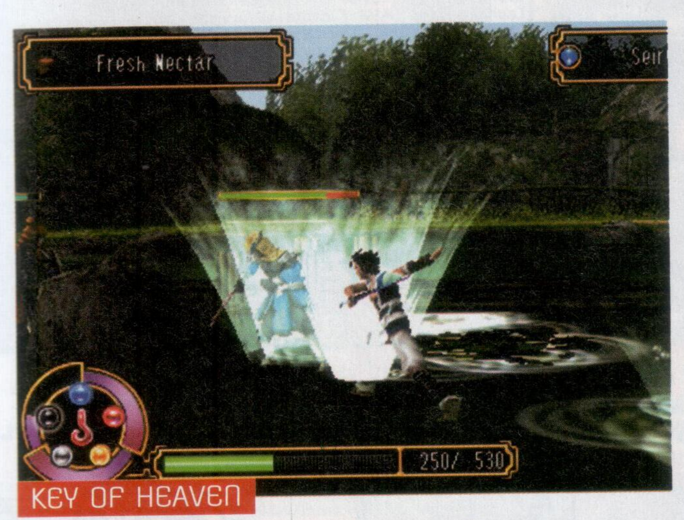
UNTOLD LEGENDS: THE WARRIOR'S CODE

Steacks barbares

Après un premier volet sympathique mais pas vraiment inoubliable à cause d'un design relativement quelconque, *Untold Legends* revient avec de meilleures intentions. Plus complet, le hack'n'slash de poche est toujours aussi agréable à jouer et bénéficie d'une légère remise à niveau graphique. Ombres, effets spéciaux et animation fluide, il n'en faut pas plus pour mettre l'eau à la bouche des amateurs du genre. En espérant que le scénario, bien présent, parvienne à maintenir le joueur dans l'ambiance.

Sortie : Printemps 2006 • **Machine :** PSP





KEY OF HEAVEN

La voie du sabre

Se déroulant il y a 3 000 ans sur fond de guerres mystiques, *Key of Heaven* vous place dans la peau de Shinbu. Escrimeur intrépide, il part en quête de vengeance contre ceux qui ont exterminé son clan. Encore au stade d'apprenti, il parcourra le monde pour apprendre de nouveaux styles de combat, en combinant plus de 150 techniques entre elles. Joli, zen, déroutant avec un seul bouton d'attaque, ce titre vaudra aussi pour le téléchargement et l'échange via ses fonctions Wi-Fi. À guetter.

Sortie : Mars 2006 • **Machine :** PSP



IRIVER G10

Bonne chance !

Croyez-le ou non, mais un nouveau constructeur se lance dans la difficile course des consoles portables. iRiver, bien connu des amateurs de baladeurs numériques, lancera en effet bientôt la G10. Dotée d'un grand écran de 4 pouces (résolution 800x480) qui coulisse vers le haut pour dévoiler les touches (hélas quatre boutons ronds font office de croix), tournant sous Windows Mobile 5.0 et d'une capacité de stockage de 4 à 8 Go, la bécane jouit d'un design assez sympathique et fera bien entendu également (qui a dit « surtout » ?) office de lecteur de vidéos et de musique. Reste à savoir quelle fonctionnalité de l'engin, jeux vidéo ou multimédia, sera mise en avant, et surtout, si les éditeurs suivront ! On est impatient d'apprendre quand elle sortira et surtout, à quel prix…



❑ OUI, je m'abonne pour 2 ans (22 nos) à JOYPAD, et je reçois un sac Joypad* pour 64 € au lieu de 129,80 €** soit 51 % de réduction ! Je joins mon règlement à l'ordre de Future France par :

❑ Chèque bancaire ou postal à l'ordre de Future France

❑ CB n° ______ Expire le : ____ (validité minimale 2 mois)

Cryptogramme ___

PQ60

Date et signature obligatoires (parents pour les mineurs) :

Nom :

Prénom :

Adresse :

Code postal : ______ Ville :

Date de naissance : ______ Téléphone : ______

e-mail :

Quelle console utilisez-vous : ❑ PlayStation ❑ GameCube ❑ Game Boy Advance ❑ XBOX ❑ XBOX 360 ❑ DS Nintendo - De quel matériel informatique disposez-vous : ❑ PC ❑ Mac

** Prix de vente des magazines chez votre marchand de journaux : 5,90 € (01/01/05). Offre valable jusqu'au 28/02/2006 en France métropolitaine. Tarif étranger : nous consulter au 01 44 84 05 50 ou par e-mail : abofuture@dipinfo.fr. Conformément à la Loi Informatique et Liberté du 6 janvier 1978 (Art. 27), vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des données vous concernant, en écrivant à notre siège social. Par notre intermédiaire, vous pourrez recevoir des propositions d'entreprises partenaires. Si vous ne le souhaitez pas, cochez la case suivante ❑



30928 PMalika
30918 STEPHANE LUDIVINE
Privé Ils s'aiment ! STEPHANE LUDIVINE Vacances Torrides ! !
30849 YOHAN
30864 WILLIAM
30821 ALEXANDRE
30862 DAVID
30850 MANON
30806 CHARLOTTE GAETAN
30925 SEVERINE CEDRIC
30962 SARAHET ETIENNE
30945 Je t'aime tendrement
30826 SABINE
30833 Inès
30943 samir
30956 Meilina!
30927 Tu es l'amour de ma vie
30937 ARTHUR
FBI ARTHUR SPECIAL AGENT
34116 FARIDA
1 PRÉNOM PERSO
TÉLÉCHARGER
TÉL> 0899 700 907
SMS> Référence Prénom(s) au 81122
Ex: 30938Gwenaelle au 81122
CATALOGUE
Encore plus de logos perso:
SMS> PERSOS au 81122
La perso fonctionne avec tous les logos de cette page. Ex:34116 FARIDA
OFFRIR
Offrir un logo perso :
OFFRIR+Référence+Prénom au 81122
Ex: OFFRIR 30938 Gwenaelle
30818 Sandy
30828 CANDICE
30845 ANGY
30901 Chloé
Chloé tue
30834 ANNE
30827 MARTIN
30978 Mathilde
30923 Delphine
30993 JUSTIN
30992 Kader
Kader J't'aime
2 +5500 SONNERIES
TÉLÉCHARGER
TÉL> 0899 700 907
SMS> Référence au 81122
CATALOGUE COMPLET
Recherche par nom:
SMS> PartieDuTitre au 81122
Ex. PAR au 81122 pour "Le PARrain"
TÉL> 0899 700 907
Recherche par thème:
Pour plus de sonneries dans un thème donné comme +50 Reggae! 1563:
SMS> CodeThème au 81122
Ex. 1563 au 81122 pour Reggae
TÉL> 0899 700 907
ÉCOUTE & REMIX
TÉL> 0899 700 907
Pour préécouter toutes les sonneries, choisir parmi plusieurs versions et télécharger bien sûr. Une sonnerie + est disponible en plusieurs versions, M signifie qu'elle existe en version Mini (-5 secondes).
100% QUALITÉ
Nos sonneries sont téléchargées automatiquement dans la meilleure qualité possible pour votre mobile: mono, polyphonique jusqu'à 40 tons, Hifi...
RAP, RNB
1, 2 step M 52796
A perte de vue NEW 51524
Angel NEW 51374
Art de rue M 55607
Belsunce breakdown M 56612
Ca fait plaisir M 52861
Can I have it like that NEW 51375
Candy shop M + 52589
Don't forget about us NEW 51566
Elle me contrôle M + 52609
Et c'est parti M + NEW 52011
Ever blazin NEW 51162
Femme like U M + 53747
Gangsta's Paradise 56685
Get your number NEW 51414
Gold digger M NEW 51317
How we do M + 52571
I'm not Scoobi (la soupe...) M 51069
I'm sorry NEW 51334
In da club M + 54158
Indigal NEW 51565
L'unité NEW 51342
Let me love you M + 52558
Lonely M + 52779
Ma philosophie M + 52369
Marginal NEW 52994
Pas sans toi M + 51140
Pense à moi M 51221
Petit frère M + 55610
Premier sur l'ghetto NEW 51573
Stickwitu NEW 51520
Still D.R.E. M + 54246
Testify NEW 51556
Unbreakable NEW 51589
+640 Rap! 1554
POP, ROCK
All about us M NEW 51244
Bad day M + 52549
Don't cha M 51186
Hotel California M + 56765
POP, ROCK (suite)
Ich will 54385
La tortura M + 51056
No bravery NEW 51560
One NEW 51567
Paint it black M + 55750
Regarde nous NEW 51578
Say it ain't so Joe NEW 51539
Smoke on the water M 55427
Stairway to heaven 56790
Suddenly I see NEW 51583
You're beautiful M 52948
+950 Pop/Rock! 1561
+60 Rock'n roll! 1581
ROCK FRANÇAIS
100ème étage 51357
Alice et June 51315
Caravane M + 52688
Dans un verre à ballon 52012
En tête à tête NEW 51385
J'ai demandé à la lune M 56096
L'aventurier M 56097
Le vent nous portera 56769
Little Hily NEW 51549
Tout le bonheur du monde M + 52469
+210 Rock Français 1548
HARD ROCK
Amerika M + 52362
B.Y.O.B. M 52870
Back in black 54392
Duality 52014
Fear of the dark 54408
Hell bells + 55273
Highway to hell + 55688
Thunderstruck 54393
+100 Hard Rock! 1543
VARIÉTÉS
Adieu jolie Candy 53786
Aimer jusqu'à l'impossible NEW 51401
Allumer le feu M 56228
Et dans 150 ans NEW 51540
VARIÉTÉS (suite)
Face à la mer M + 53903
J'ai encore rêvé d'elle NEW 55615
Je ne suis pas un héros M + NEW 51239
Je te promets M 54555
Je viens du Sud M + 52470
L'aigle noir + 55690
L'envie NEW 51402
L'envie d'aimer 55603
Le casse de Brice M + 52632
Le Roi Soleil-Mon essentiel M + 52687
Le Roi Soleil-Tant qu'on rêve encore NEW 51306
Les lacs du Connemara + 55331
Ma religion dans son regard M 51210
Ma vérité NEW 51562
Marie M 55818
Mistral gagnant M + 54200
Mon amant de St-Jean 55545
Ne partons pas fâchés M 51279
Nolwenn Ohwo! NEW 51530
Petite soeur M 52937
Que je t'aime + 56225
Santiano M + NEW 55944
T'es pas cap Pinocchio M + 51120
Un ange frappe à ma porte NEW 51490
Un monde parfait M + 52639
Vivo per lei 54320
+1070 Variétés! 1564
+20 Comédies musicales! 1574
+30 Humour! 1598
DANCE, ELECTRO
Axel F (2005) M + 52923
Call on me M + NEW 52460
Chihuahua M + 54121
Every single day M + 51099
Get together 51386
Hung up M + NEW 51283
I will survive + 56631
In love with myself NEW 51544
Louxor, j'adore NEW 51582
Pinocchio en hiver 51348
Popcorn M + 56094
Popcorn remix (2005) M 51167
Push NEW 51412
Rocket in the sky NEW 51554
Space soap (la soupe aux choux) M 51007
+430 Dance! 1559
+50 Disco! 1580
ZOUK, REGGAE
Beaux dimanches NEW 51519
Bouger bouger M + 52860
Brigadier Sabari M 51180
Buffalo Soldier M + 56333
Flamme M + 52013
La dernière danse M + 52093
Les démons de minuit (zouk) NEW 51579
San Ou (la rivière) M + 52966
Un gaou à Oran 52008
30938 Gwenaelle
30832 ARNO
30836 CEDRIC
30988 Natasha
persomobiles
... PERSONNALISEZ VRAIMENT VOTRE MOBILE !
TÉL> 0899 700 907 SMS> 81122
38484 + DE BEBES SMS> BEBES au 81122
38220 + DE MANGAS SMS> MANGAS au 81122
35126 + DE SYMBOLES SMS> SYMBOLES au 81122
38467 + DE CHEVAUX SMS> CHEVAUX au 81122
38671 + DE CHATONS SMS> CHATONS au 81122
38536 + DE BRRRR... SMS> BRRRR au 81122
ZOUK, REGGAE (suite)
+60 Zouk! 1565
+70 Reggae! 1563
+10 Ska! 1592
+30 World! 1582
RAGGA, DANCE HALL
Hey sexy Wow M 52933
V.I.P M 52805
We be burnin' M NEW 51175
+50 Ragga! 1535
ITALIE, LATINO
La Camisa Negra M 51156
Obsession M + 53887
Sara perche ti amo 53282
Ti amo M 55568
+70 Latin! 1579
+20 Italie! 1594
RAÏ, ORIENTAL
Abdel Kader M + 55435
Baida mon amour 52414
Josephine M 52802
Ya rayah 55334
+80 Raï! 1562
ASIA POP, BOLLYWOOD
Dilwale Dulhania Le Jayange 53854
+10 Asia pop! 1532
+50 Bollywood! 1538
CLASSIQUE, JAZZ
Ave Maria 55178
Bolero 55176
Carmina burana M 55723
La flûte enchantée 55795
+40 Classique! 1558
+60 Jazz! 1560
CINÉ, TV
1492, Christophe Colomb + 56090
24 heures chrono 53411
24 heures-Sonnerie de la CTU 53422
9 semaines 1/2 54503
Agence tous risques M + 56826
Aladdin-Ce rêve bleu 52474
Amélie Poulain M + 56633
Amicalement vôtre M + 56603
Beetlejuice 55967
Benny Hill M 56820
Bodyguard-I will always love you 53011
Braveheart M + 55968
Buffy contre les vampires 56616
Caliméro 55960
Capitaine Flam M 56717
Carrie NEW 51593
Chapi Chapo M + 56650
Charmed + 56852
Dirty Dancing-The time... M + 53713
Dragon Ball GT M + 54343
Dragon Ball Z M + 56789
Freddy NEW 51592
Friends-Thème M + 56617
CINÉ, TV (suite)
Ghost + 56464
Ghostbusters-SOS fantômes 56263
Goldorak-Là haut, là haut... + 56654
Great Teacher Onizuka 56029
Gym Tonic (émission TV) 55958
Halloween M 54000
Il était une fois dans l'ouest + 56658
Il était une fois en amérique 56249
Jag M 52759
James Bond M + 56639
Jeux interdits M + 56792
Kill Bill-Twisted Nerve 52196
3 OFFREZ !
Offrez un logo, un logo avec prénom perso, une sonnerie!
TÉL> 0899 700 907 Précisez le numéro de votre ami(e) au lieu de votre propre numéro.
SMS> OFFRIR+... au 81122
Exemples: OFFRIR 52369 au 81122
OFFRIR 34116 FARIDA au 81122
Kirikou et les bêtes sauvages-L'enfant nu NEW 51541
L'exorciste-Au commencement 52386
L'exorciste-Tubular Bells M + 56740
La 7ème compagnie M + 53023
La beuze-99 Luftballons + 54139
La Boum + 56655
La famille Adams + 56893
La légende de Zorro 51369
La panthère rose M + 56629
La soupe aux choux M + 56040
La soupe aux choux remix M + 52753
Le bon, la brute et le truand + 56657
Le clan des siciliens M 56250
Le dernier des Mohicans M 52670
Le flic de Berverly...-Axel F M + 56076
Le gendarme de St Tropez M + 56073
Le grand blond... + 56038
Le monde de Narnia NEW 51509
Le Parrain M + 56072
Le pont de la rivière Kwaï 56005
Le seigneur des anneaux II-Thème + 55065
Le seigneur des anneaux-Thème 53487
Les aventures de Rabbi Jacob M + 56272
Les bronzés 3-Amis pour la vie NEW 51595
Les bronzés 3-Bayla M + NEW 56560
Les bronzés font du ski M + 56948
Les Bronzés + 56957
Les chevaliers du Zodiaque 56983
Les choristes M + 53793
Les mystères de l'ouest + 56816
Les Simpsons M + 56615
Les têtes brûlées 56891
CINÉ, TV (suite)
Les tontons flingueurs 55794
Lord of war NEW 51575
Mac Gyver + 56730
Magnum M 56682
Maya l'abeille M + 56601
Midnight Express M + 56002
Mission Impossible 1 M + 54750
Mission Impossible 2 54046
Mission Impossible M 56635
Mon nom est personne + 56253
Muppet Show 56944
NCIS M + 52780
Pirates des Caraïbes M + 54959
Plus belle la vie M + 51132
Psychose (scène de la douche) NEW 51577
Pulp Fiction-Misirlou M + 56641
Rocky III M + 56718
Samouraï de l'éternel 53065
Sex and the City 56813
Stargate Atlantis M + 52760
Stargate SG-1 M + 56843
Starsky & Hutch M + 56651
Titanic M + 56742
Top gun M + 56890
X-Files + 56614
Yu-Gi-Oh! + 54362
+400 Films! 1553
+210 Séries! 1551
+100 Dessins animés! 1556
PUBLICITÉS
Areva 2004-Funky Town + 56200
Dim M + 56604
Nutella-Glorious 53425
Royal Canin-Le Professionnel M + 56039
Toutouyoutou NEW 54609
Toutouyoutou (Fitness remix) NEW 51532
+130 Publicités! 1557
PAILLARD, FÊTES
Joyeux Anniversaire M + 56653
+10 Chansons paillardes! 1573
+20 Fêtes/Événements! 1539
BRUITAGES
Pin Pom (Pompier) M + 56647
Signal aéroport 54696
Sirène de police américaine 54887
Sonnerie vieux téléphone + 54453
+10 Divers/Jingle! 1566
HYMNES, RÉGIONS
Hymne Corse + 55092
Hymne Italie M 56663
Hymne La Marseillaise M + 56660
Hymne Portugal M + 56720
L'internationale M + 56951
Le chant des partisans 55428
Tiens, voilà du boudin! 52062
+60 Hymnes! 1552
+10 Musiques régionales! 1540
+10 Musiques militaires! 1537
JE T'AIME !
35128 + D'AMOUR SMS> AMOUR au 81122
38619 + DE VACHES SMS> VACHES au 81122
35139 + DE RÉGIONS SMS> REGIONS au 81122
38586 + DE GRAFFS SMS> GRAFF au 81122
38480 + DE DAUPHINS SMS> DAUPHINS au 81122
GROS BISOUS !
38677 + DE CHIOTS SMS> CHIOTS au 81122
38534 + DE MONSTRES SMS> MONSTRES au 81122
38549 + DE FANTASY SMS> FANTASY au 81122
38646 + DE TUNING SMS> TUNING au 81122
38647 + DE NANAS SMS> NANAS au 81122
34327 + DE RASTAS SMS> RASTAS au 81122
4 +3000 LOGOS
TÉLÉCHARGER
Un logo fixe ou animé:
TÉL> 0899 700 907
SMS> Référence au 81122
Encore plus de logos, autres thèmes:
SMS> LOGOS au 81122
VIVA PORTUGAL
34127 + DE PAYS SMS> PAYS au 81122
38501 + DE GARFIELD SMS> GARFIELD au 81122
PROUT ! OUPS...
35115 + DE LOGOS RIGOLOS SMS> RIGOLOS au 81122
38196 38376 38181 38651 38301 38688 38812 35105 38817 38452 38417
38465 38943 35135 38177 35110 38554 38531 34423 34437 38213 38508
38401 34381 35070 38147 35084 38632 38222 38591 38469 38950 38951
38583 35172 35042 38081 38686 35173 38178 38186 38436 38633 35148
38640 38641 38345 35163 35124 38576 38579 38451 35167 34116 35174
27927 27996 27842 27841 27754 27984 27039 27899 27008 27009 27729
5 LOGOS ANIMÉS
Encore plus de logos animés: SMS> ANIMES au 81122
31222 31237 31163 31218
31228 31200 31110 31233
31227 31229 31241 31221
34411 38402 35156 35091
27983 27017 27777 21104



COURSE
SPORT
JEUX DE SOCIÉTÉ
STRATÉGIE
FLIPPER
COMBAT
PLATEFORME
INFILTRATION
Facile le jeu mobile...
CHOISISSEZ, TÉLÉCHARGEZ ...JOUEZ !
...avec persomobiles
NOUVEAUTÉS
Totally Spies
Très craquant, ce jeu inspiré du dessin animé est un véritable condensé d'actions. Les couleurs sont vives et les héroïnes attachantes.
Notre avis:
44450 TOTALLY SPIES
Call of Duty 2
Des déserts Africains aux plages normandes, revivez la Seconde Guerre Mondiale! Call of Duty 2 est un excellent jeu de guerre!
Notre avis:
44429 CALL OF DUTY 2
Prince of Persia: 2 Royaumes
Quelle claque visuelle ! Le jeu est fluide et très intuitif, sans jamais tomber dans la linéarité, une réussite totale.
Notre avis:
44454 PRINCE OF PERSIA L2R
Mystery Mansion Flipper
Très joliment fait, ce flipper version série B sur prend par son ambiance et ses nombreux effets de lumière.
Notre avis:
INCONTOURNABLES
Metal Slug™ 2
Marco de retour dans ce jeu d'action bourré d'humour. Graphismes magnifiques, action déjantée. Metal Slug sur mobile, ça déchire!
Notre avis:
44440 METAL SLUG 2
Big Muncher
Attention, classique instantané. Trop fun!
44229 BIG MUNCHER
Notre avis:
Age of Empires II
Devenez un fin stratège avec ce superbe jeu! Réf: 44405
Notre avis:
Brother in Arms
Un jeu de guerre super beau et prenant!
Notre avis:
New York Nights
Une vraie simulation de séduction!
44089 NEW YORK NIGHTS
Notre avis:
INFOS PREVIEWS
Flippers
Tous les meilleurs flippers sur votre mobile: Gti, Hat Trick, Mystery, Munsters...
SMS› FLIPPER au 71111
Jeux 3D
De plus en plus de jeux mobile adoptent la technologie 3D, les consoles portables n'ont qu'à bien se tenir! Liste des jeux 3D compatibles avec votre mobile:
SMS› 3D au 71111
À venir!
X-Men Legends II
Need For Speed underground 2
Un jeu de bagnoles tunées qui s'annonce très chaud!
6 +450 JEUX MOBILE
TÉLÉCHARGER
C'est aussi simple que de télécharger un logo ou une sonnerie!
TÉL› 0899 700 907
Choix "Vous connaissez la référence"
Ex: 44089 pour New York nights
COMPATIBILITÉ
Les jeux sont compatibles avec Bouygues, Orange et Sfr et la plupart des téléphones Java Alcatel, BenQ, Lg, Motorola, Nokia, Panasonic, Sagem, Samsung, Sanyo, Siemens, Sharp, Sony Ericsson... Vérifier la compatibilité avant de télécharger: référence au 61111. Ex: 44420 au 61111 pour Astérix.
SMS+ 61111
SMS+ 71111
+ D'INFOS + DE TESTS
Nous avons décrit précisément et donné notre avis sur tous nos jeux! Pour tout savoir sur un jeu, envoyez sa référence au 61111. Ex.: 44194 au 61111 pour tout savoir sur Fruit Machine.
+ DE JEUX + DE NEWS
Notre catalogue comporte plus de 450 jeux! Pour recevoir la liste de tous les jeux compatibles avec votre mobile, envoyez le style de jeu au 71111. (Ex: SPORT au 71111 pour les jeux de Sport) ou:
TÉL› 0899 700 907 Choix "Jeux"
Retrouvez 10000Jeux! sur votre mobile
SFR
Accès direct Jeux par le portail SFR > Rubrique Jeux* > 10000Jeux!
ou envoyez (sms non surtaxé) :
10000JEUX au 31313
+ de 450 jeux disponibles!
Tous les univers de jeux : Cartes, Sport, Arcade, Aventure ...
Des nouveautés toutes les semaines pour VOTRE mobile!
* Prix: 3€ ou 5€ ou 7€ /jeu + connexion au portail
+ d'info sur les jeux et le paramétrage wap sur www.sfr.fr/Utiliser
INFORMATIONS CONSOMMATEUR
Tarifs: 0899: 1,35€ + 0,34€/MN 61111: 0,35€ 71111: 0,50€ 81122: 1,5€
Remboursement (incompatibilité): Envoyez votre demande à Persomobiles / TSA 19968 / 75839 Paris cedex 17 en précisant votre numéro de téléphone, sa marque, son type, date et heure de votre appel et la référence. Après vérification nous vous rembourserons la communication ainsi que le timbre. Wap: Pour télécharger une image couleur, un jeu ou une sonnerie poly/hifi, votre mobile doit être configuré wap. Si ce n'est pas le cas, faites-le activer par votre opérateur. Copyrights: copyright d'un logo ou d'un jeu envoyez COPY+référence au 51111, 0,20€. Votre numéro de téléphone sera enregistré dans notre base si vous appelez par le 0899. Vous disposez d'un droit d'accès, de rectification et supression des données nominatives vous concernant (écrivez même adresse que le remboursement).
Mineur(e)s, demandez l'autorisation à vos parents avant d'appeler!
COMMENT TÉLÉCHARGER?
TÉLÉCHARGER
1 Notez la référence (Ex: 56072).
2 Commandez, au choix:
SMS› Référence au 81122
Commande en 2 SMS seulement!
Exemple: envoyez 56072 au 81122 pour Le Parrain.
TÉL› 0899 700 907 Choix "Vous connaissez la référence".
MNITEL› 3617 PERSOMOBILES
3 Votre mobile reçoit votre commande quelques secondes plus tard!
SMS+ 81122
Persomobiles est un service Pixtel RCS Paris 353 078 140
Pixtel
7 BRUITAGES
TÉLÉCHARGER
TÉL› 0899 700 907
SMS› Référence au 81122
CATALOGUE COMPLET
TÉL› 0899 700 907
Aboiement chien 66001
Boite à meeeeuh 66121
Boite à musique NEW 66138
Chant Tyrolien 66004
Cigales 66104
Corne de supporter 66130
Cri de Tarzan 66053
Délire chinois 66009
Fou rire 66012
Miaulement chat 66013
Pet... "Euh... désolé, la tartiflette" 66118
Pets 66014
Rire démoniaque 66114
Rots 66016
Sifflet (Ouah, le canon) 66019
Vieux klaxon 66129
Vieux téléphone 66026
Voix "Allo ! Ici la gendarmerie !" 66051
Voix "Appel à toutes les unités" 66098
Voix "Décroche, allez, décroche !" 66035
Voix "Décroche, sinon j'te fais bouffer la neige" 66119
Voix "Espèce de p'tit con !" 66045
Voix "Mais foutez moi la paix !" 66094
Voix "Nous zafons les moyens..." 66041
Voix "Ouvrez, police !" 66044
Voix "Qui c'est qu'a pété ?" 66068
Voix "Si ça se trouve, c'est mon portable qui sonne !" 66048
Voix "Wazzzzha ?" 66101
Voix d'aéroport 66020
Youyous arabes 66111
+130 Hifi! 1546

CAPCO

OSAKA TRIP

PEU AVANT LES FÊTES DE FIN D'ANNÉE, NINTENDO ET CAPCOM NOUS ONT OFFERT UN BEAU CADEAU : UNE PETITE VISITE DANS LES LOCAUX DU PAPA DE *STREET FIGHTER* !

En plus de vingt ans d'histoire, le géant de l'arcade n'a pas cédé aux sirènes tokyoïtes. Capcom est resté fidèle à la région qui l'a vu naître, le Kansai. Malgré le départ de nombre de ses piliers ces dernières années, Funamizu et Okamoto San notamment, la firme n'a pas enchaîné les bonnes nouvelles, avec une réduction du nombre de studios. Enfin bon, nous pouvons toujours compter sur une partie de la vieille garde pour tenir la barre du navire et nous en mettre plein les mirettes. Direction Osaka, qui malgré son statut de deuxième ville du Japon, a su garder un petit parfum « provincial », dû en grande partie à ses chaleureux habitants, et à son patois si particulier, le Kansai-ben. Je saute donc dans le premier Shinkansen (le TGV local), avant de me retrouver pris dans des chutes de neige tout bonnement hallucinantes. 58 ans que le Japon n'avait pas connu ça ! Il en fallait cependant bien plus pour me décourager, et me voilà fin prêt pour deux intenses journées de visite au cœur de la firme qui nous a donné tant de hits, avec la perspective d'essayer une poignée de titres destinés aux consoles Nintendo et plus particulièrement à la DS, reine de la fête. Deux journées durant lesquelles les producteurs desdits titres se sont prêtés sans ciller à nos interrogatoires en règle, et à mes caprices de photographe ! Je vous laisse profiter des photos qui habillent cette page pour vous donner une idée des locaux, (re)découvrir les patients artisans qui se cachent derrière ces titres, sans oublier le fameux Kobun, l'étrange personnage récemment apparu dans *Marvel Vs Capcom 2*.

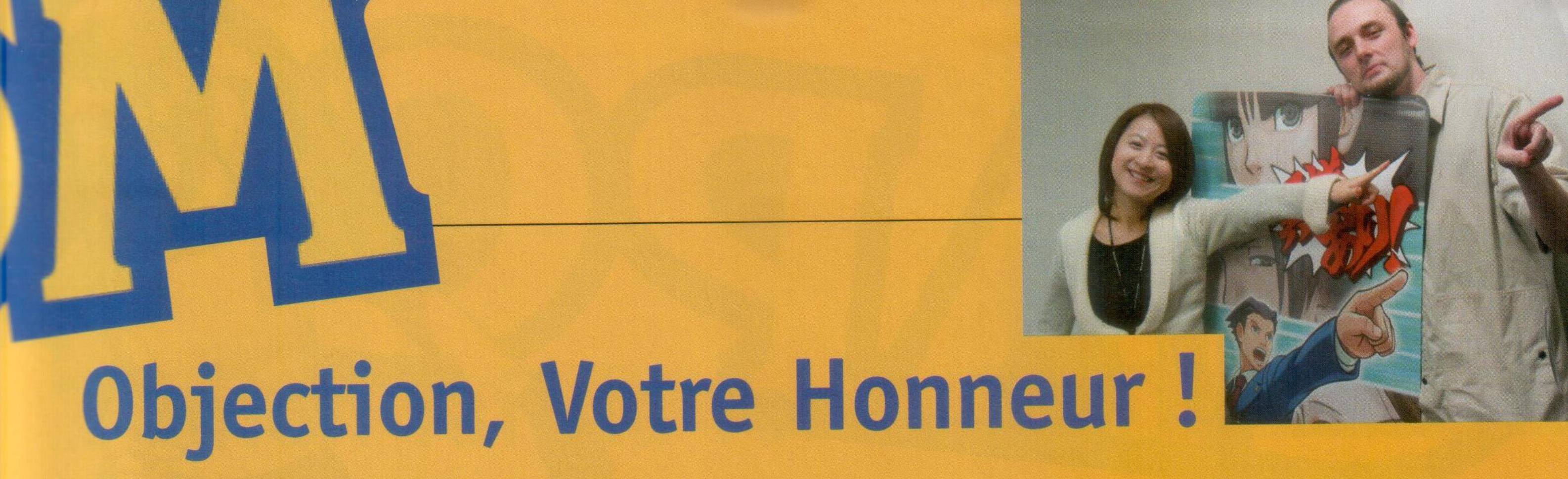
Arnosan

CAPCOM NOUS INVITE À DÉCOUVRIR LES DERNIERS FRUITS DE SA COLLABORATION AVEC NINTENDO





P. S. : Un grand merci aux équipes de Capcom et Nintendo, avec une dédicace spéciale à Ben Judd pour sa danse du poulet survolté, ainsi qu'un gros bisou à Mathieu Micout.



Objection, Votre Honneur !

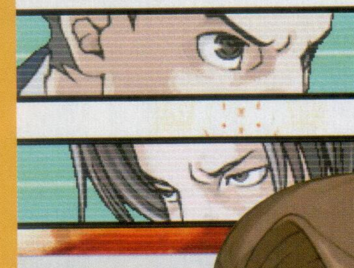
PHOENIX WRIGHT: ACE ATTORNEY LE CÉLÈBRE JEU D'AVOCAT DU GÉNIAL ATSUSHI INABA DÉBARQUE ENFIN EN FRANCE, SUR DS, ET EN V.F. S'IL VOUS PLAÎT !

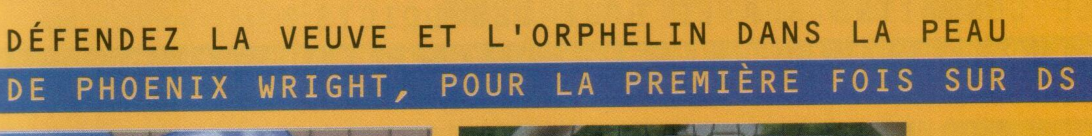
Des trois volets parus sur GBA, l'Europe et les États-Unis n'avaient rien vu ou presque. Heureusement, l'occasion fait le larron, et Capcom s'enhardit à l'occasion de cette version DS. *Phoenix Wright: Ace Attorney* est, en fait, un remake du premier *Gyakuten Saiban*, enrichi d'un scénario supplémentaire spécialement conçu pour la DS. Fortement inspiré par le roman policier, un genre très richement représenté au Japon, *PWAA* est autant un jeu de détective qu'une simulation de plaidoirie. Pour chacune des affaires dont vous vous occuperez, il faudra mener votre propre contre-enquête afin de recueillir tous les éléments pouvant mener à la disculpation de votre client. Ensuite seulement, il faudra contrer l'accusation et parvenir à convaincre un juge borné. L'écran tactile est très utile pour naviguer à travers les menus, ou souligner un détail à l'attention du juge. L'humour est omniprésent, tant dans les dialogues que dans la présentation des interrogatoires façon jeu de baston. La reconnaissance vocale permettra d'interrompre un réquisitoire par un vibrant « Objection ! ». On regrettera que la traduction soit bâclée. Si la version US est excellente, on ne peut pas en dire autant de la V.F. qui accumule mauvais jeux de mots (Paul Defès au lieu de Larry Butt) et incohérences dans les énigmes, à l'heure où nous tapons ces lignes. Espérons que ces petits travers seront rectifiés d'ici le mois de mars, pour sa sortie dans nos vertes contrées.

Sortie : 10 mars 2006 • **Machine :** Nintendo DS



















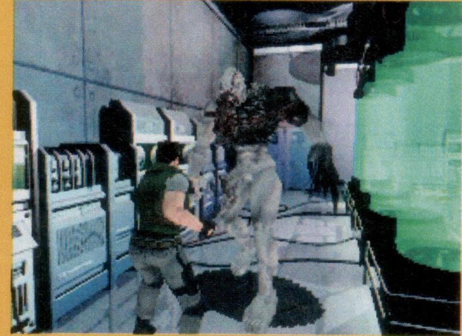
Dead Again

RESIDENT EVIL: DEADLY SILENCE CAPCOM SE PIQUE DE RANIMER LE VOLET FONDATEUR DE LA SÉRIE POUR UNE ULTIME SORTIE SUR DS, À L'OCCASION DE SON DIXIÈME ANNIVERSAIRE.

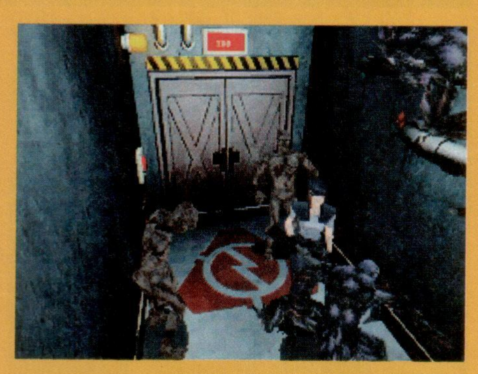
Le développement principal de ce projet longtemps secret a commencé au mois de janvier l'année dernière. Le plus gros problème fut l'absence des données de la version de base sur PSone, qui ont été perdues par on ne sait quel coup du sort. À bien des égards, il a donc fallu reprendre le design à zéro en tâchant de rester le plus fidèle possible. Sur cette cartouche bien dodue (1 Gb !), toutes les vidéos sont présentes, avec pour l'occasion un bel effet de solarisation. Deux nouveaux modes font leur apparition : Classic, très proche de l'original et Rebirth, bourré de mini-jeux tirant parti des capacités de la DS. Il faudra faire du bouche-à-bouche à Kenneth en soufflant dans le micro pour essayer de le ranimer, faire joujou avec des vannes en utilisant le stylet pour les actionner… Le gros plus de cet opus réside bien sûr dans le mode multi, qui permet à quatre personnes d'arpenter les couloirs de la bâtisse. En mode Versus, il faudra finir le niveau plus rapidement que ses adversaires, confrontés aux mêmes ennemis au mêmes endroits : une sorte de super Time Attack, que quelques subtilités viendront épicer. En Coopération, chacun des quatre participants devra tout faire pour survivre. Sachant que tous partagent la même barre de vie, de même que les zombies, l'entraide sera le maître mot.

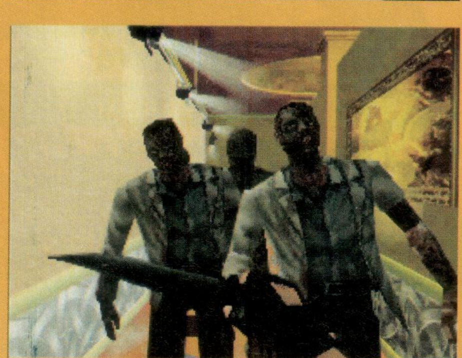
Sortie : 31 mars 2006 • **Machine :** Nintendo DS

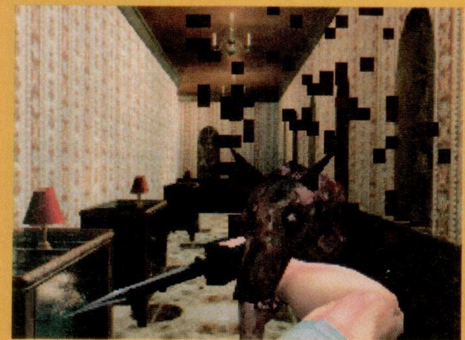
VOUS PENSIEZ LE CONNAÎTRE SUR LE BOUT DES DOIGTS ?
DÉTROMPEZ-VOUS ! RESIDENT EVIL IS BACK WITH A BRAND NEW BAG !













L'union fait la force

MEGAMAN BATTLE NETWORK 5 DS: DOUBLE TEAM ALORS QUE *MEGAMAN BATTLE NETWORK 6* SORT SUR GBA AU JAPON, LE CINQUIÈME OPUS S'OFFRE UNE PETITE VIRÉE SUR DS.

La prolifération des *Battle Network* (*Rockman EXE* au Japon), créés par le Capcom Production Studio 2 (*Megaman Legends*), est la preuve que le petit robot a parfaitement su s'adapter aux contraintes d'un nouveau genre. Dans un univers alternatif où les ordinateurs remplacent les robots, Megaman est un NetNavi, créature virtuelle capable de s'infiltrer sur le réseau afin d'y traquer les virus créés par la maléfique corporation Nebula. Le joueur y incarne le jeune Lan, un passionné d'informatique, qui peut piloter son Navi à l'aide d'un PET, sorte d'ordi personnel. Le réseau se présente sous la forme de donjons, et les combats se déroulent selon un système unique en son genre. Le Navi se déplace sur une grille, faisant usage des Battlechips (sortes de cartes représentant des attaques ou des objets), tout en esquivant les attaques. Le résultat est une sorte de Card-Action-RPG très stimulant tant pour les neurones que pour les réflexes. À l'origine, *MBN 5* était un volet double sorti sur GBA, et grâce aux missions Libération, il ajoutait une dose de stratégie au tour par tour.

Cette version DS rassemble les deux Teams (ProtoMan et Colonel) de la version GBA, avec tous les Battlechips et NetNavis exclusifs, en optimisant le gameplay pour la machine. Les passionnés pourront se constituer de véritables dreams teams avec les meilleurs NetNavis. L'écran du bas représente une interface de PET et on peut désormais accéder à une carte interactive. Le mode multi sans fil inédit permet à huit joueurs de s'affronter en tournoi.

Sortie : Printemps 2006 • **Machine :** Nintendo DS



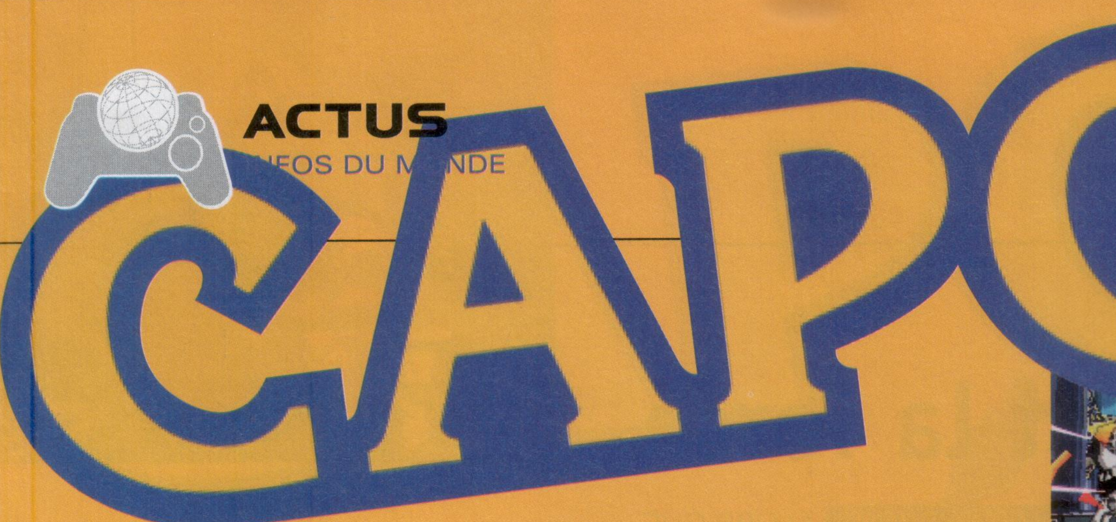


LE PREMIER BATTLE NETWORK SUR DS, C'EST DEUX ÉPISODES EN UN, ASSORTIS D'UNE TONNE DE NOUVEAUTÉS









Ça gratouille



VIEWTIFUL JOE ARRIVE SUR DS, AVEC UNE DOUBLE MISSION EN TÊTE. SAURA-T-IL NOUS SÉDUIRE ?

Première mission : jouer les redresseurs de torts, en prouvant que la DS est capable de prouesses graphiques spectaculaires, alors que ses capacités « faiblardes » en matière de 3D ont été fustigées à tout bout de champ. Et il suffit de jeter un simple coup d'œil sur les deux écrans de la machine pour être soufflé par le résultat. Malgré une résolution inférieure, le jeu est extrêmement proche graphiquement de la version GameCube : une véritable claque graphique. Les animations n'ont rien perdu de leur fluidité, mais une telle splendeur a un prix : jamais plus de deux adversaires simultanément à l'écran... Ce qui explique le recentrage du jeu vers la réflexion. À l'exception du classique « Slow », les VFX Powers serviront avant tout à résoudre des énigmes pour progresser. Exécutées en un éclair et du bout du doigt, ces techniques permettront de zoomer sur une zone donnée de l'écran, de le séparer en deux selon un axe horizontal pour manipuler chaque zone séparément, ou encore de le gratouiller pour faire tomber des objets sur les ennemis. On remarque même rapidement que le deuxième niveau est un clin d'œil à *Resident Evil*, jusqu'aux musiques. Délire !

Sortie : Février 2006 • **Machine :** Nintendo DS

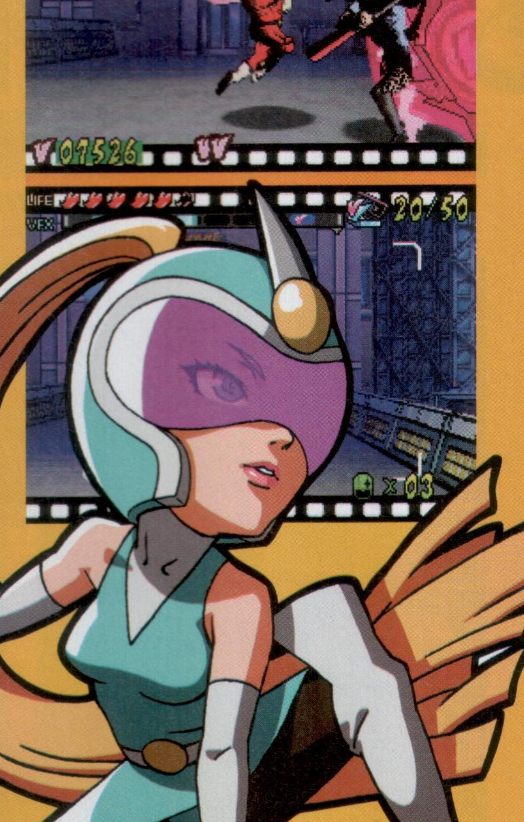


Super Joe Party

VIEWTIFUL JOE: RED HOT RUMBLE AU LIEU DE NOUS RESSERVIR LE MÊME JEU ENCORE UNE FOIS, CAPCOM CHANGE DE CAP.

Devant les faibles ventes réalisées au Japon par *Viewtiful Joe*, et ce malgré une originalité et des qualités indéniables, on peut comprendre que Minaba et son équipe du studio Clover aient choisi une voie plus conventionnelle pour rentabiliser les efforts investis dans notre super héros tout de rouge vêtu. *Red Hot Rumble* affiche donc sans complexe son évidente filiation avec les jeux de baston massivement multijoueurs façon *Smash Bros.* Quatre joueurs pourront s'affronter dans des arènes bourrées de bonus, collectant un maximum de pièces afin de déclencher divers pouvoirs VFX à même de faire le ménage. La débauche d'effets graphiques stylés ajoute à la confusion et au chaos qui règnent sans partage à l'écran. Disons qu'il faudra de bons yeux pour tirer son épingle du jeu !

Sortie : 24 février 2006
Machine : GameCube





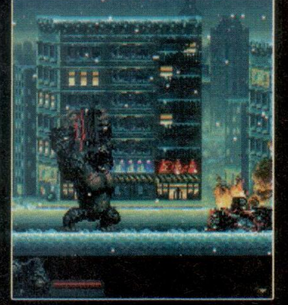


TÉLÉCHARGE LES PLUS GRANDS JEUX SUR TON MOBILE !



KING KONG

LE JEU MOBILE OFFICIEL DU FILM


Peter Jackson's King Kong
le jeu mobile officiel du film
également disponible sur PC et consoles
www.kingkonggame.com

CODE : 40416

TÉLÉCHARGEMENT FACILE :

▸ Par téléphone au **08 99 70 02 02***
Munis-toi du code du jeu et suis les instructions

▸ Par SMS, envoie **PAD au 33123** * NON SURTAXÉ !
PRIX D'UN SMS
tu recevras un lien Wap vers notre catalogue de jeux

* Coût moyen : 3€ (appel depuis un téléphone fixe). 1.35€ à la connexion puis 0.34€ par minute. **Service Clients : 01.70.20.00.97** (prix d'une communication normale) ou www.gameloft.com rubrique Aide

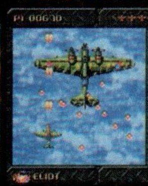
LES IMMANQUABLES
LE TOP DES JEUX GAMELOFT
envoie TOP par SMS au 33123

Jeux disponibles sur plus de 200 téléphones couleurs Java.
Pour vérifier la compatibilité sur ton mobile, envoie COMPAT au 33123 NON SURTAXÉ !
Remarque : ton mobile doit être configuré pour le Wap

ASPHALT : URBAN GT™ 2 — NEW! — CODE : 40417
PRINCE OF PERSIA® LES DEUX ROYAUMES™ — NEW! — CODE : 40418
MIDNIGHT POKER — NEW! — CODE : 40421

ACTION




BROTHERS IN ARMS™ EARNED IN BLOOD — CODE : 40410
MEDIEVAL COMBAT AGE OF GLORY — CODE : 40413
LA GUERRE DES MONDES — CODE : 40415
SIBERIAN STRIKE™ — CODE : 40358

AVENTURE

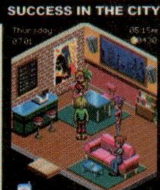
MIGHT AND MAGIC® — CODE : 40398

SPORTS
MIDNIGHT BOWLING — CODE : 40405
2005 REAL FOOTBALL — CODE : 40409
MIDNIGHT BILLARD — CODE : 40408

ARCADE

MYSTERY MANSION FLIPPER — NEW! — CODE : 40420
BLOCK BREAKER DELUXE™ — CODE : 40353

COQUIN
FHM SEXY POKER — CODE : 40393

SIMULATION

NEW YORK NIGHTS SUCCESS IN THE CITY — CODE : 40404

RÉFLEXION

PLATINUM SOLITAIRE — CODE : 40412

▸ **SPÉCIAL CLIENTS** SFR

1

Sur le portail Vodafone Live! sélectionne la rubrique Jeux

2

Puis clique sur le jeu de ton choix

3

Clique sur Télécharger et laisse-toi guider

RETROUVE SUR TON MOBILE SFR LE NOUVEAU PORTAIL JEUX

- + de 500 jeux disponibles !
- Tous les univers de jeux : Cartes, Quiz, Sport, Arcade, Aventure, Action, Casino ...
- Des nouveautés toutes les semaines pour TON mobile... Il y en a pour tous les goûts.
- Pas de mauvaise surprise : tu ne seras facturé qu'une fois le jeu bien enregistré sur ton mobile



© 2005 Gameloft. Tous droits réservés. Gameloft, le logo Gameloft et Medieval Combat: Age of Glory sont des marques déposées de Gameloft S.A. © 2005 Paramount Pictures et Dreamworks LLC. Tous droits réservés© 2004 Gameloft. Basé sur Prince of Persia® créé par Jordan Mechner. Tous droits réservés : L'âme du Guerrier, Might and Magic, Rayman, Rayman 3, Splinter Cell, Splinter Cell Chaos Theory, Sam Fisher, Splinter Cell Pandora Tomorrow, Ubisoft et le logo Ubisoft sont des marques déposées de Ubisoft Entertainment. Vans et le logo Vans sont des marques déposées de Vans, Inc. © 2005 Gameloft. Tous droits réservés. Rainbow Six, Rainbow Six Lockdown, Red Storm et le logo Red Storm sont des marques de Red Storm Entertainment Inc. sous licence Ubisoft Entertainment. Red Storm Entertainment Inc. est une société du Groupe Ubisoft © 1989 Jordan Mechner. Prince of Persia et Prince of Persia Les Deux Royaumes sont des marques déposées de Jordan Mechner accordées sous licence à Gameloft. © 2003 Van Hamme – Vance / Dargaud Benelux (DARGAUD-LOMBARD S.A.) Asphalt: Urban GT est une marque déposée de Gameloft. Toutes les autres marques sont la propriété de leurs titulaires respectifs. En appelant notre service de téléchargement, les informations te concernant seront stockés dans notre base. Néanmoins et conformément à l'article 34 de la Loi n°78-17 du 6 janvier 1978 relative à l'informatique, aux fichiers et aux libertés, nous te rappelons que tu disposes d'un droit d'accès de rectification et de suppression des données nominatives te concernant, ceci sur simple demande en écrivant à Gameloft S.A., 35 rue Greneta, 75002 Paris, France ou sur le web http://www.gameloft.com/optout. Tes coordonnées peuvent être utilisées par Gameloft pour t'envoyer des informations ou promotions sur nos produits par SMS.



PROCHAINES SORTIES



3 FÉVRIER

Un petit incident de parcours et hop, le jeu prévu pour l'été dernier sur PS2 et Xbox ne sort que maintenant. Testé dans notre numéro de septembre, il avait obtenu 6/10, en raison d'une réalisation bâclée.

31 JANVIER

Avec cette version PSP, le deuxième épisode des *Sims* aura fait le tour de toutes les machines ! Difficile donc désormais d'échapper à ce phénomène qui continue d'enchanter les uns et désespérer les autres...



28 JANVIER

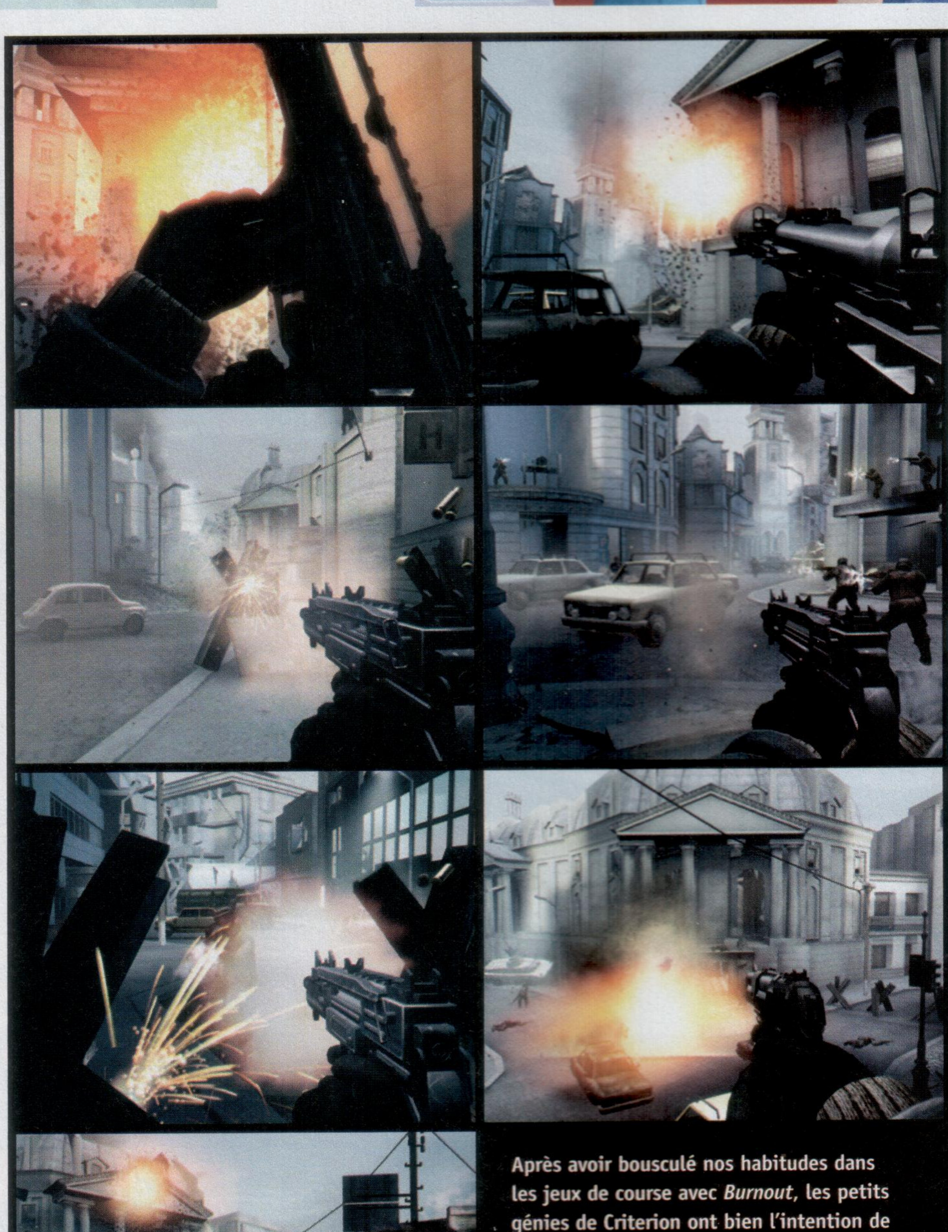


SNK continue le travail de mémoire sur sa série phare avec cette conversion PlayStation 2 et Xbox de l'édition 2003. Plus de 30 combattants n'attendent que nous pour se mettre sur la tronche : qu'est-ce qu'on attend ?

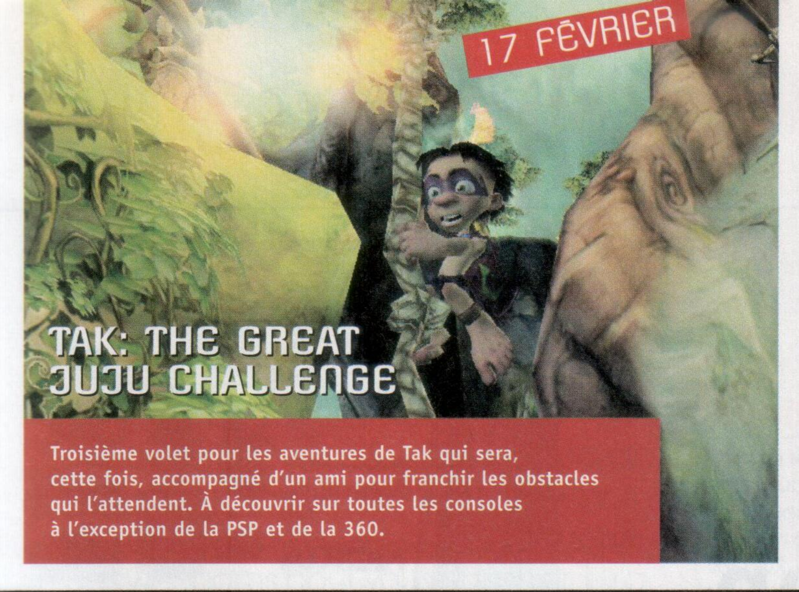
30 JANVIER



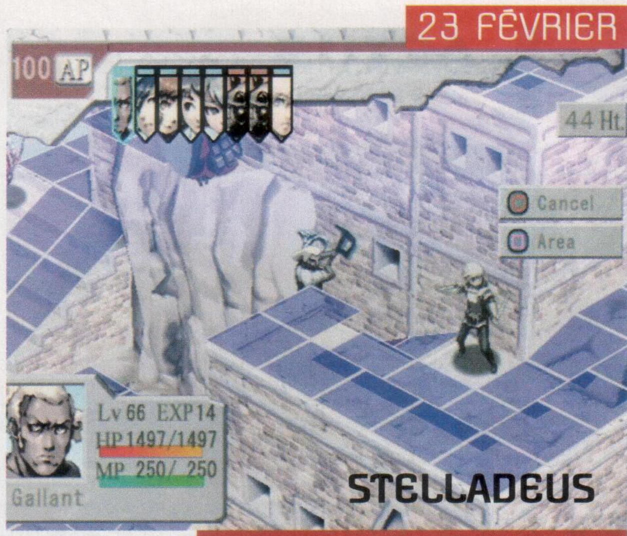
Les hits de SNK continuent de briller sur PlayStation 2 et Xbox, preuve en est l'adaptation du cinquième volet de la série *Metal Slug*. Ça promet encore d'être court, mais tellement bon ! Avis aux connaisseurs...



Après avoir bousculé nos habitudes dans les jeux de course avec *Burnout*, les petits génies de Criterion ont bien l'intention de dynamiter les FPS avec *Black*. Si aucun mode multijoueur n'est hélas prévu, on peut déjà être certain qu'on ne s'ennuiera pas une seconde et que tout sera fait pour nous en mettre plein la vue, avec une PlayStation 2 et une Xbox à genoux face à une réalisation qui s'annonce monstrueuse. Le chant du cygne de la génération actuelle ?



Troisième volet pour les aventures de Tak qui sera, cette fois, accompagné d'un ami pour franchir les obstacles qui l'attendent. À découvrir sur toutes les consoles à l'exception de la PSP et de la 360.



Après de longs mois d'attente, le RPG tactique d'Atlus débarque enfin sur notre sol ! Pas de traduction française au programme hélas, mais des heures de combats et de stratégie, de quoi contenter les plus accros.

À VOS AGENDAS !

27 FÉVRIER

BLACK

24 FÉVRIER

WARIOWARE TWISTED!

On avait déjà l'air fin sur la version DS en grattant et soufflant comme des fous, mais avec cette cartouche GBA, il faut carrément remuer la machine pour jouer ! Ça va encore faire jaser dans le métro !

On solde !

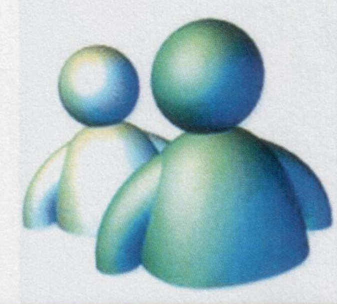
Noël passe, les prix cassent ! L'excellent *GTA: San Andreas* (PS2, Xbox) est ainsi déjà vendu à moins de 30 €. Y a moins bien, mais c'est plus cher ! Et sur Xbox, le fabuleux *Conker: Live & Reloaded* et *Forza Motorsport* passent au même tarif dès le 15 fevrier.



Défis non-stop

DES ALERTES XBOX LIVE SUR MOBILE VOUS N'AUREZ PLUS D'EXCUSE POUR NE PAS RELEVER LES DÉFIS QUE VOUS LANCERONT VOS POTES SUR LE XBOX LIVE.

Vous l'avez sans doute déjà expérimenté, vous pouvez recevoir par MSN Messenger sur votre ordinateur des alertes indiquant que vos amis jouent sur le Xbox Live. Seulement, on n'est pas toujours le nez collé à son écran : difficile, dans ce cas, de répondre à un défi lancé par un pote en mal de compétition… Alors d'ici quelques mois, vous pourrez recevoir ces messages sur votre mobile pourvu qu'il fonctionne sous Windows Mobile. Comme ça, hop, si vous êtes chez vous et chaud pour une partie, vous pourrez foncer allumer votre 360 ! Décidément, les nouvelles technologiques font tout pour nous ôter toute vie sociale…







DES JEUX MOBILES EN MAGASINS

Gagnant au grattage

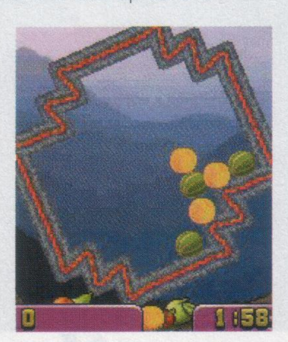
Acheter un jeu pour son mobile, ce n'est pas trop compliqué, mais les utilisateurs les moins chevronnés ne comprennent pas toujours très bien comment faire… Alors pour simplifier les choses, il est désormais possible de faire ses achats… à ScoreGAME. On peut, en effet, y trouver des cartes valables pour 1 ou 3 jeux (au standard Java ou Symbian). Il suffit de gratter, envoyer par SMS le code découvert et de suivre les instructions. Cette opération initiée par Nokia et Qualimucho permet de donner un côté « matériel » à l'achat de produits qui ne le sont pas.

FRUITFALL

La passion du fruit

Rassembler trois objets identiques pour les faire disparaître, c'est un principe que tous les fans de puzzle-games connaissent bien, de *Puyo Puyo* à *Bust A Move*. Ce sera la même chose dans *Fruitfall* de THQ, à la différence près que vous devrez faire pivoter l'écran pour déplacer les fruits. Le concept devrait suffir à nous laisser scotché au téléphone en refusant tous les appels ! 100 niveaux pour mettre vos nerfs à rude épreuve…



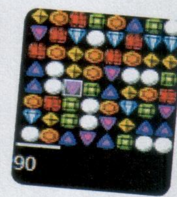


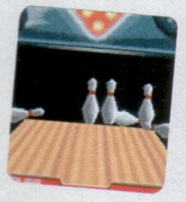
EA ACQUIERT JAMDAT

EA… du rachat dans l'air

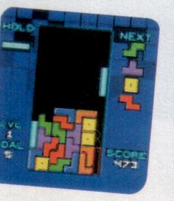
Pour poursuivre sa politique d'expansion, Electronic Arts ne compte pas se limiter au marché du PC et des consoles ! En effet, le géant américain a annoncé le rachat en ce début d'année, pour un montant atteignant tout de même 680 millions de dollars (563 millions d'euros environ), de JAMDAT Mobile Inc., éditeur spécialisé dans les jeux pour téléphones mobiles.Pour un investissement de cette importance, l'objectif avoué est bien entendu de devenir le leader du secteur avec, pour commencer, pas moins d'une cinquantaine de titres prévus pour cette année dont certaines licences célèbres telles que *Bejeweled, Tetris, JAMDAT Bowling 3D, FIFA Soccer, Need for Speed, Madden NFL Football…* Voilà donc qui devrait déjà suffire à alimenter vos téléphones dans les prochains mois !













Shopping

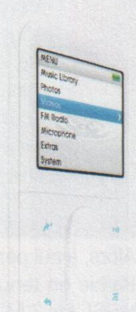
Enfant, vous passiez des heures à jouer aux petites voitures ? Dorénavant, vous pourrez prendre place dans un cockpit ultra-perfectionné. Vous avez la nostalgie de vos peluches d'antan ? Il existe des webcams pour vous consoler. Il y a une quinzaine d'années, vous ne quittiez jamais votre baladeur à cassette ? Aujourd'hui, MP3, photos et vidéos vous accompagnent. Bienvenue dans le monde adulte.

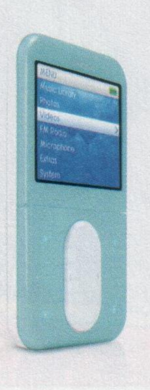
Creative Zen Vision M

Voici un sérieux concurrent à l'iPod 5G. Le Zen Vision M de Creative peut tout aussi bien lire des fichiers MP3, des photos ou des vidéos. Sa grande force réside dans la qualité de l'écran et la compatibilité avec un grand nombre de formats vidéo. Pas besoin de convertir vos DivX, il suffit juste de les transférer sur le disque dur intégré de 30 Go ! Accessoirement, ce baladeur nouvelle génération fait également office de radio FM, dictaphone, horloge, calendrier, gestionnaire de tâches, de contacts...

Prix : 350 €



Textorm Sweety Cam

Ce petit chien en peluche cache dans sa truffe une véritable webcam. Il ne s'agit pas d'un gadget puisque les caractéristiques techniques sont conformes à ce qu'on peut attendre d'un tel produit : capteur CMOS 640x480, 30 images par seconde, mise au point de 3 centimètres à l'infini, interface USB, capture d'images et de vidéos... Reste une question en suspens : faut-il voir en cette webcam un périphérique tout mignon, ou un accessoire espion digne de Big Brother ? À vous de décider !

Prix : 32 €



VRX Virtual Racer Pro

Le Virtual Racer Pro est l'accessoire idéal pour les fous du volant. Cet habitacle comprend un châssis en métal chromé, des barres antivibration situées sur le devant et sur les côtés, un siège Sparco réglable sur suspension active, un volant à retour de Force Fanatech (Xbox) ou Logitech Momo Force Feedback (PC), un kit audio 5.1 et un système intitulé « Butt Kicker ». Il s'agit d'un amplificateur de 1 500 watts qui transfère les basses de la bande-son du jeu dans les suspensions du siège. Accrochez-vous !

Prix : 3 000 €





■ Le cynisme de l'industrie du jeu ne les pousserait-il pas à tous nous considérer comme des geeks ?

FEMME FATALE ?!

SUR LA COUVERTURE DE MON JOYPAD 157, JE DÉCOUVRE UNE GAMINE MAIGRICHONNE À L'AIR TEIGNEUX…

Elle doit peser 32 kg mais sûrement qu'elle cogne fort : l'énième héroïne violente… Une impression de déjà-vu. Une liste récente ? En plus de la petite Kameo, d'*Elements of Power*, et de Joanna Dark toute fraîche de manucure, viennent à l'esprit Nina de *Death by Degrees*, Vanessa de *P.N.03*, Ice et Aska de *Cy Girls*… Dernièrement, plus le personnage colle à l'archétype du héros destructeur, plus la probabilité qu'il soit tenu par une femme augmente. On s'étonne dès lors de l'absolue virilité de Kratos ou que Leon n'ait pas cédé sa place à Ada. Du temps de ma jeunesse, les choses étaient plus simples : les divertissements pour garçons avaient des garçons pour protagonistes (et aussi des pistolets et des vaisseaux spatiaux), et ceux destinés aux filles déployaient un univers pétri de cette sensibilité propre au monde féminin. C'est-à-dire avec du rose dedans, et des poneys. Les choses auraient donc changé ? Comment interpréter l'installation massive et durable de la figure de la femme tueuse et dominatrice dans l'iconographie du jeu vidéo ? Je veux bien que Lara Croft (on ne pouvait pas éviter de la mentionner) ait converti collatéralement quelques filles au jeu, mais comment croire que ce soit le signe d'un changement radical de la démographie des joueurs ? Je n'ai jamais vu de demoiselles lire Joypad en public et dans des boutiques spécialisées, on les voit surtout attendre, ennuyées, leur petit copain. Enfin, mes petites cousines aiment toujours le rose, les poneys, s'envoient des textos de petites filles, et quand elles jouent c'est aux *Sims*, à *Nintendogs* ou à *Alexandra Ledermann et le Haras Magique*. Le monde semble donc toujours tourner dans le même sens. Bien que nous vivions une époque où on cherche à se persuader de l'absolue interchangeabilité des individus, des rôles, des sexes, des fonctions au sein de la figure unique et purement idéologique du « citoyen », on ne me fera pas croire que la multiplication des femmes de combat tient à une volonté de rétablir « la parité dans l'héroïsme ».

LA GENT FÉMININE N'EST PAS LEUR CIBLE

UN FÉMINISME DE FAÇADE

La tentative de reféminisation publicitaire d'une Samus Aran pourtant enfermée pour l'éternité dans sa carapace métallique ne saurait suffire à convertir « les filles » au canon plasma et à la Morph Ball. Pas plus que si l'on révélait que sous son armure, Master Chief est une femme. Les joueuses actuelles jouent pour le challenge ludique et se moquent du taux de féminisme de l'emballage. Pour intéresser les autres, celles pour qui l'identification et la projection comptent, il faut parler un langage qui est le leur. *Sailor Moon* nous enseigne que pour obtenir un succès d'envergure auprès du public féminin jeune, une série d'actions, de combats, et donc « de violence » doit déployer des psychologies, une narration, et surtout une contextualisation des enjeux de polarité absolument féminine. Et pas mal de rose, aussi. Cela, les éditeurs le savent mais ils se gardent bien de le faire. J'en déduis que la gent féminine n'est pas leur cible.

RELATION À SENS UNIQUE

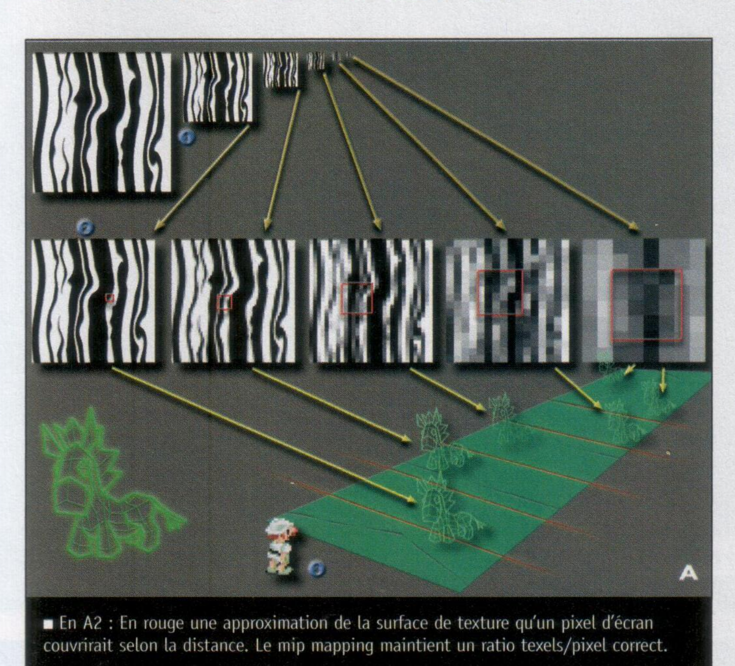
Alors, à qui pensent-ils, en projetant une poupée Barbie en tenue latex dans un bac à sable plein de GI Joe ? M'est avis qu'ils visent un profil bien particulier. Celui du geek. Ces playmates assassines sont censées représenter pour ce dernier la femme idéale, en ce sens qu'elle n'est féminine que corporellement. Pour le reste, elle est homme, elle est son jumeau. Avec elle, il se battrait, côte à côte, il parlerait puissance, calibres, carte graphique, pouvoirs, domination… La réalité d'une femme (enfin !) correspondrait à l'imaginaire triste et stéréotypé du geek élevé au nanar de vidéoclub ! La seule part de féminité qu'elle pourrait lui offrir, c'est celle plus immédiatement consommable (un autre rayon du vidéoclub), et dont le geek obtient quelques anticipations lorsqu'il ajuste ses caméras. Vague miroir du joueur, elle l'aimerait en retour tel qu'il est, au stade zéro de ses pulsions. L'idéal. Plus besoin de fournir ces efforts de séduction herculéens qui demandent de renoncer à soi pour aller vers cette autre, et essayer de lui proposer ce qu'elle pourrait attendre. Dieu merci, ce genre de femmes n'existe pas, et probablement que les geeks ne représentent qu'une fraction absolument infinitésimale des joueurs. Toutefois, la prolifération de ces personnages féminins improbables interroge : les éditeurs tiennent-ils les joueurs en si basse estime pour tous les considérer comme une armée d'ados boutonneux et socialement inadaptés ?

#Dam



LE FILTRAGE DE A À ZÈBRE

LE MOIS DERNIER, ON A VU COMMENT L'ANTIALIASING CORRIGEAIT L'ÉCHANTILLONNAGE DE LA GÉOMÉTRIE. POUR LES TEXTURES, ON A BESOIN DU FILTRAGE.



■ En A2 : En rouge une approximation de la surface de texture qu'un pixel d'écran couvrirait selon la distance. Le mip mapping maintient un ratio texels/pixel correct.

Commençons par une évidence : depuis que l'on texture les polygones, ces derniers peuvent avoir plusieurs couleurs différentes. L'échantillonnage n'est plus une problématique qui se limite aux seuls contours de la géométrie, mais concerne aussi le contenu des textures. Le choix du texel qui va donner sa couleur au pixel est au cœur du problème, car dans un monde en 3D, l'alignement parfait entre la grille des pixels et celle des texels est rarissime et bref.

BERK, LES GROS CARRÉS

La grille peut être désalignée de deux manières réellement nocives. Trop proche, les texels de la texture ciblée sont beaucoup plus gros que les pixels de la résolution écran : plusieurs pixels sont allumés avec la couleur d'un seul et même texel ; on voit apparaître « ces gros carrés » typiques de l'ère 32 bits ou des sprites zoomés des 16 bits. On corrige d'ordinaire ceci par le filtrage bilinéaire, qui lisse les textures. Au lieu de dilater chaque texel avec le zoom, ceux-ci gardent leur taille théorique, 1 pixel, et le bilinéaire « invente » les dégradés de couleur pour passer de l'un à l'autre. Tous les pixels de la grille qui ne sont pas exactement alignés avec un texel prennent une teinte interpolée avec celle des texels voisins. Mais le bilinéaire, ce n'est pas très joli : ça ne peut pas « inventer » les détails, ça ne crée pas d'information, ça ne fait qu'étirer la texture dans un vilain flou. On se souvient de la Nintendo 64 avec ses textures limitées à 64 pixels de côté. La mémoire graphique augmentant, les textures sont devenues de plus en plus grosses : plus détaillées, elles supportent bien mieux le zoom et le bilinéaire ainsi perd peu à peu son utilité. En revanche, une texture de grandes dimensions pose problème au loin, lorsqu'un seul pixel de la grille écran recouvre une importante surface de texture. Prenons l'exemple d'un zèbre : situé à l'horizon, il ne mesurera à l'écran qu'une poignée de pixels de haut, dont à peine 2 ou 3 pour le torse. Avec quels texels de sa texture va-t-on alors les allumer, sachant qu'eu égard à la distance, chacun d'entre eux couvre sûrement un grand nombre de rayures ? Avec le blanc ou avec le noir de la livrée ? À chaque pixel, à chaque 1/50e de seconde, ça change. Ça crépite, c'est un magma ignoble qui bouillonne là-bas au fond.

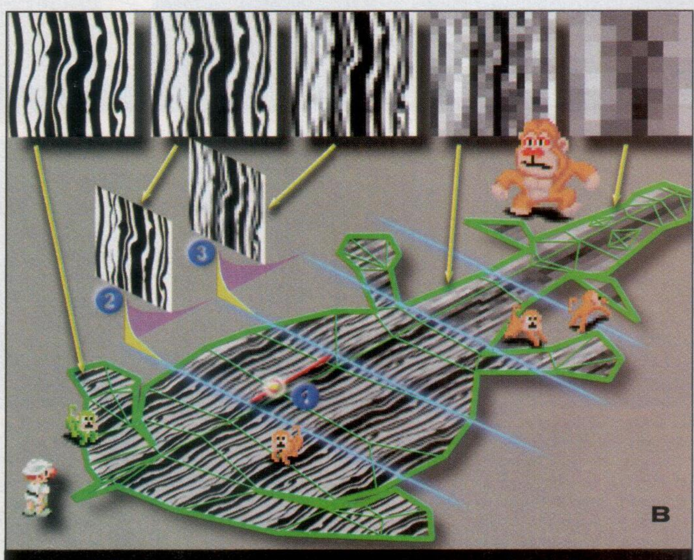
C'EST FLOU DEVANT, OU DÉGUEU AU FOND ?

Le mip mapping va permettre de décliner chaque texture en plusieurs tailles à partir de l'original, de manière à ce que le différentiel pixel/texel reste à peu près constant avec la distance. Reprenons notre texture de zèbre, avec ses 256 pixels de côté à l'origine. On en crée des versions de 128, 64, 32, 16, et puis 8 pixels de côté (fig.A1), que le moteur graphique ira choisir selon la distance : la plus grande de près, les plus petites au loin (fig.A3). Le moindre nombre de texels pour chaque pixel augmente la probabilité que le point d'échantillonnage retombe au même endroit, et donc conserve au pixel sa couleur précédente. L'image devient plus stable (fig.A2), mais aussi visuellement plus satisfaisante. Dans les mip maps lointains, au lieu de n'avoir que des texels noirs et blancs, on a aussi des variations de gris. Ainsi, au lieu d'être coincé dans des contrastes trop violents, l'échantillonnage pourra aussi tomber sur des teintes intermédiaires plus réalistes à l'œil. De la RAM pour de grandes textures pas floues, un coup de bilinéaire au cas où, et du mip mapping pour éviter le scintillement... Tout est donc résolu ?

Y A DES PALIERS ZARBI !

Hélas. Avec nos zèbres, on compte 6 versions de même texture : le moteur graphique passe de l'une à l'autre, il lui faut des seuils à des endroits précis, définis par la profondeur. Si l'on devait tapisser le sol de poils de zèbre de façon continue jusqu'à l'horizon, l'œil identifierait aussitôt les lignes de changement de mip map, comme dans de nombreux jeux 128 bits, d'ailleurs (fig. B). On adopte donc du filtrage trilinéaire. Le moteur, au lieu de piocher les texels dans l'une des 6 déclinaisons de la texture, considère la profondeur exacte des pixels qu'il doit peindre. Il détermine pour chacun sa position relative entre deux étapes de mip mapping, puis mixe les deux mip maps entre lesquels il se trouve afin d'en générer un troisième qui corresponde à sa profondeur (fig. B1). Avec virtuellement une infinité de textures intermédiaires, les paliers sont indécelables. On boucle le dossier échantillonnage le mois prochain avec l'anisotropique, le filtrage qui met fin aux ennuis de filtrage.

#Dam



■ Congo Bob est devenu tout petit et explore sa carpette en zèbre : elle se déploie jusqu'à l'horizon. Grâce au trilinéaire, le pixel rendu en B1 prendra ses infos de textures à 75 % dans le B2 et à 25 % dans B3.

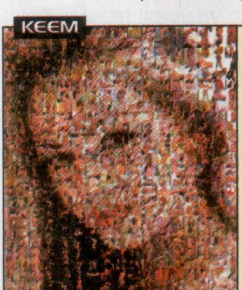


TESTS
MODE D'EMPLOI

Ce qui est beau fait rêver… Mais dans le domaine du jeu vidéo, quels critères doit-on privilégier ? La beauté technologique dont fait preuve la Xbox 360 (d'ailleurs, nous nous voyons désolés de devoir repousser les tests de *Dead or Alive 4* et de *NBA 2K6* qui se révèlent tout juste impressionnants) ? La beauté féerique que l'on trouve dans des titres comme *Psychonauts* et *Shadow of the Colossus* ? Ou la beauté ludique des *Katamari Damacy* et autres *Mario & Luigi* ? Un peu des trois peut-être… Ce que *ICO* parvient parfaitement à allier. Cette harmonieuse alchimie ludique reste encore si belle aujourd'hui qu'elle demeure inoubliable, faisant l'objet d'une réédition. Une expérience unique à faire et à refaire. Dans tous les cas, ce qui est vraiment beau dans les jeux vidéo, c'est de pouvoir trouver son bonheur avec. Tout simplement.

#Keem

Erratum : Le mois dernier, *Metroid Prime Pinball* sur DS s'est retrouvé dans les tests officiels alors qu'il aurait dû rester du côté de l'import. Nous y reviendrons lors de sa sortie chez nous.



KEEM

« Il est très difficile d'associer le mal à la beauté » selon Nigel Barley (*L'anthropologie n'est pas un sport dangereux*). Quand je vois le degré de vice dont font preuve mes ex-petites amies (la femme en général ?), je me dis que ce n'est pas si malaisé que cela… Toutes sont peut-être belles et félines, cela ne les empêche pas de se montrer félonnes…

TITRE DU MOIS :
Dead or Alive 4 (Xbox 360)

JEU ATTENDU :
Dead or Alive 4 (Xbox 360)



LE MÉGASTAR

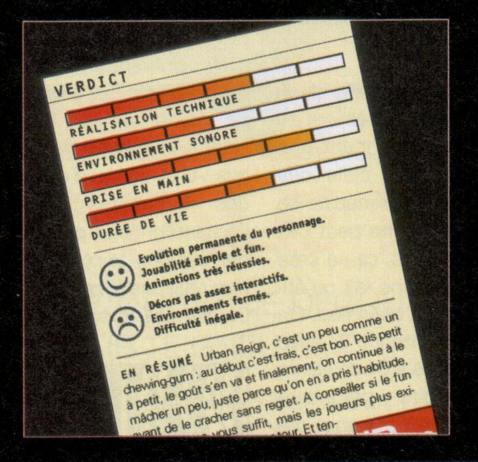
C'est l'illumination suprême accordée par la rédaction et seuls les titres les plus méritants auront droit à cette distinction. Élus dans leur domaine, ils garantissent des plaisirs de jeu extrêmes. À vous le Nirvana vidéoludique !

SHADOW OF THE COLOSSUS [PS2] P.52

LE VERDICT

Essentiels pour vous faire une idée du jeu, les critères suivants comptent bien évidemment dans notre appréciation générale. Mais attention, la note d'intérêt n'est en aucun cas une moyenne de ces derniers.

- **Réalisation technique** : ensemble d'éléments qui constituent la partie visuelle (design, moteur graphique, animation, effets spéciaux, caméras, etc.).
- **Environnement sonore** : tout ce qui se rapporte au domaine auditif (qualité des musiques, systèmes sonores utilisés, voix, doublages, teneur des dialogues, etc.).
- **Prise en main** : l'ergonomie est-elle pensée pour que l'on ne fasse plus qu'un avec la manette, ou l'est-elle de sorte que cette dernière se retrouve pliée en quatre ?
- **Durée de vie** : le jeu chroniqué propose-t-il un challenge suffisamment long et tripant pour nous scotcher des heures durant ? Quid de la « rejouabilité » ?



LE BAREME

Voici notre système de notation. Toujours fiable, juste et indiscutable. Non, il n'y a pas de mais, on a dit indiscutable !

0 C'est tout sauf un jeu.
1 Vade retro Satanas !
2 Sorti 10 ans trop tôt…
3 … ou trop tard, au choix.
4 Oui mais… non en fait !
5 Très moyen. Trop moyen. Pas moyen ?
6 Du potentiel mais encore trop de lacunes.
7 Un bon jeu à bien des égards.
8 Une valeur sûre.
9 Excellent. À posséder absolument.
10 Jeu référence qui marque une machine.



TECKOS

La beauté, c'est des gestes, des mots, des traits, des attentions. Elle naît des intentions. Une notion toute personnelle et intérieure. Des instants que la douceur du moment charge de beauté ; un visage, une voix à la beauté plus immédiate : qu'importe la forme, pourvu qu'on aime.

TITRE DU MOIS :
Shadow of the Colossus (PS2)

JEU ATTENDU : Gears of War (Xbox 360)

© Buena Vista Home Entertainment

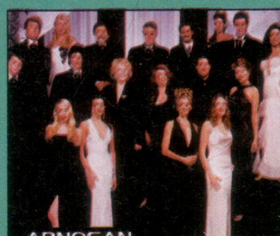


JEROME

La beauté, c'est le sourire de Teri Hatcher, le regard de Felicity Huffman, les cheveux de Marcia Cross et le nez d'Eva Longoria. Autrement dit, les héroïnes de la série *Desperate Housewives*, que j'ai envie d'épouser à chaque épisode !

TITRE DU MOIS :
Mario Party 7… à plusieurs ! (NGC)

JEU ATTENDU : 24 : Le jeu (PS2)



ARNOSAN

Amour, gloire et beauté… des mots qui font rêver. Je vous souhaite au nom de toute la COGIP (service de gestion de la paie…) tout ce que vous pouvez désirer. De mon côté, je cotise toujours pour m'acheter une Lindbergh. Sweet dreams are made of this…

TITRE DU MOIS :
Front Mission 5 (PS2)

JEU ATTENDU : Ookami (PS2)



DENIS

La beauté dans les jeux vidéo n'est pas que subjective, elle est aussi relative : les critères varient selon le concept du jeu et son propos. Moins qu'une tout autre qualité, la beauté ne saurait être tributaire des normes technologiques du moment.

TITRE DU MOIS :
Shadow of the Colossus (PS2)

JEU ATTENDU : Forbidden Siren 2 (PS2)



NEZUMI

« Je suis belle, ô mortels ! comme un rêve de pierre, et mon sein, où chacun s'est meurtri tour à tour, est fait pour inspirer au poète un amour éternel et muet ainsi que la matière ». Baudelaire, *Spleen et Idéal*, sonnet XVII, *La Beauté*.

TITRE DU MOIS :
Shadow of the Colossus (PS2)

JEU ATTENDU : Dirge of Cerberus (PS2)

AU PROGRAMME



TOP FLOP

BAD BOYS II

ÉDITEUR : EMPIRE INTERACTIVE
MACHINES : PLAYSTATION 2 ET XBOX

Sont répertoriés dans ce classement les titres les plus décevants du mois. Pas besoin de note, rien ne sert de retourner davantage le couteau dans la plaie.



Un petit tableau des meilleures ventes vous donnant un aperçu des goûts et des couleurs chez nous, aux États-Unis et au Japon. C'est parfois surprenant !

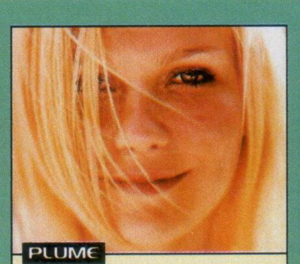


DIRK

Tiens, en parlant de beauté, voici ma « beauté du mois » : j'ai nommé Rachel McAdams, que l'on peut admirer dans *Wedding Crashers* ou *Red Eye*. Holy crap, friggin' heavens, my Gooooosh, what a beauty ! (bave, bave)

TITRE DU MOIS : Kingdom Hearts II (PS2)

JEU ATTENDU : Final Fantasy XII (PS2)

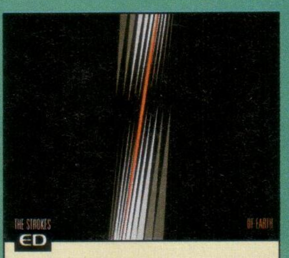


PLUME

La beauté est une donnée totalement subjective dont je refuse de débattre ici. Mes collègues ne voient pas la même chose que moi. Lorsque je dis que Kirsten Dunst est vraiment captivante, ils se foutent de moi... Bande d'aveugles !

TITRE DU MOIS : Shadow of the Colossus (PS2)

JEU ATTENDU : « *ICO 3* » sur PS3 ?

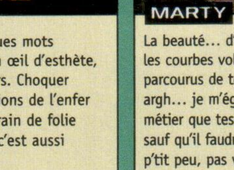


ED

Quelques accords bien sentis, deux guitares en parfaite harmonie et une voix enfin libérée de son infâme filtre téléphonique. La beauté, c'est le dernier album des Strokes, qui écartèle sa maman avec des chevaux dopés à la bouillie bordelaise.

TITRE DU MOIS : Mario & Luigi: Partners in Time (DS)

JEU ATTENDU : Metronome (Xbox 360)



RAPHAËL

Quelques traits, quelques mots savamment choisis. Un œil d'esthète, une palette de couleurs. Choquer aussi. Quelques de visions de l'enfer et du paradis. Et un grain de folie pour finir. La beauté, c'est aussi une affaire de silence.

TITRE DU MOIS : Shadow of the Colossus (PS2)

JEU ATTENDU : Alan Wake (Xbox 360)

MARTY

La beauté... d'un geste dévoilant les courbes voluptueuses de ces monts, parcourus de tentateurs soubresauts... argh... je m'égare, mais quel beau métier que testeur de *Dead or Alive 4*, sauf qu'il faudra attendre encore un tout p'tit peu, pas vrai Keem ?!

TITRE DU MOIS : Dead or Alive 4 (Xbox 360)

JEU ATTENDU : Top Spin 2 (Xbox 360)



SHADOW OF THE COLOSSUS

Joypad MEGA STAR

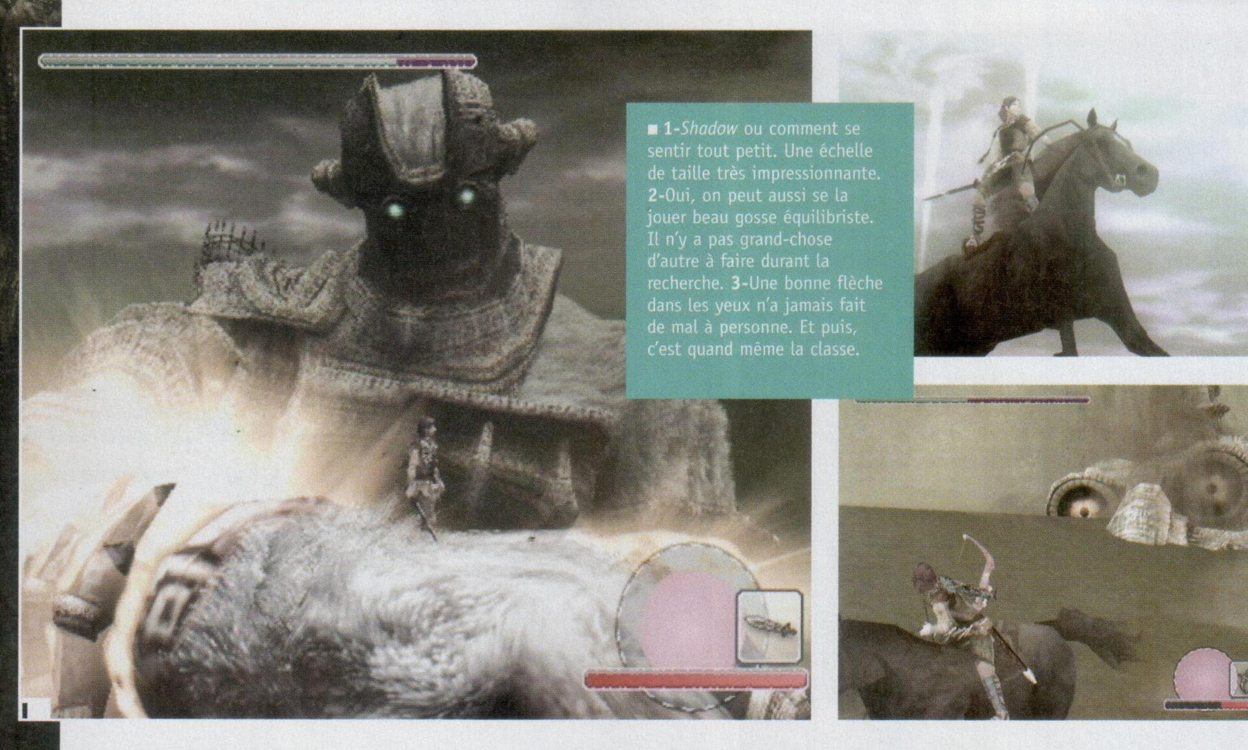
ŒUVRE D'ESTHÈTES

À CRITIQUER, EN BIEN OU EN MAL, LA PRODUCTION MENSUELLE, ON EN OUBLIERAIT PRESQUE DE SALUER LES ŒUVRES À PART, LES JEUX QUI DÉPASSENT LEUR CONDITION, PARTICIPENT AU RÉ-ENCHANTEMENT DU MONDE. À L'OMBRE DU COLOSSE…





ÉDITEUR : SONY COMPUTER ENTERTAINMENT / DÉVELOPPEUR : SONY COMPUTER ENTERTAINMENT



■ 1-*Shadow* ou comment se sentir tout petit. Une échelle de taille très impressionnante. 2-Oui, on peut aussi se la jouer beau gosse équilibriste. Il n'y a pas grand-chose d'autre à faire durant la recherche. 3-Une bonne flèche dans les yeux n'a jamais fait de mal à personne. Et puis, c'est quand même la classe.

Le bout du monde. Une lande désolée. Dans les bras d'un cavalier, une jeune femme morte, silhouette drapée de blanc. Par amour (vraiment ?), le voilà – le cavalier ! – en route pour une quête insensée : la ressusciter. Mais, avant les émouvantes retrouvailles, seize géants doivent passer de vie à trépas. Une histoire simple, archétypale, à l'image de la précédente œuvre de Fumito Ueda et Kenji Kaido, *ICO*. Tout aussi iconiques, presque des « idées » platoniciennes, les armes du héros : une épée, un arc. Un design réduit à sa plus simple expression, comme le passé des personnages, l'histoire du monde... On est bien loin des RPG/encyclopédies. Parce que *Shadow of the Colossus*, tout comme *Ico* avant lui, joue la carte de l'émotion, de l'attachement, de l'empathie. Une touche de poésie.

BICÉPHALE

Shadow of the Colossus, c'est avant tout une histoire d'espace-temps, de rythmes et de représentations. Aux balades équestres zen, contemplatives, succèdent des affrontements dantesques, d'une violence bestiale. Deux manières d'aborder, de montrer l'action. D'un côté, le voyage onirique porté par une approche picturale (Dali, me voici !) où l'indigence des décors renvoie au surréalisme, à ces toiles où les reliefs s'apparentent à des lignes incertaines, toujours en mutation. Un dépouillement graphique qui confine à l'abstraction pure. Les grains du sablier s'y écoulent lentement et l'espace semble infini, une terra incognita à arpenter. De l'autre, des combats – David et Goliath-like – volontairement cinématographiques : huis clos, cut-scenes à foison, grandiloquence de la mise en scène et à-propos des angles de caméra. Deux conceptions du jeu vidéo et de l'art. Œuvre d'auteur versus grosse production. Diplomate, *Shadow* articule ses ruptures de rythme et de ton pour développer une puissante dynamique narrative. À la lente et délicate poésie des chevauchées répond la fulgurance des empoignades. Mais pour mesurer toute l'étendue de ce choix, encore faut-il prendre le temps de flâner, de décrocher quelques fruits mûrs ou de chasser le lézard. Ou alors accepter de se perdre, de s'abîmer dans ces paysages vides ou, par moments, foisonnants de détails – un feu d'artifice de verdure, de cascades et d'arbres. Histoire de peser le pouvoir de suggestion des affrontements, de le subir de plein fouet. Se remplir de vide pour encaisser le trop-plein, ou comment Ueda et ses acolytes nous préparent, nous conditionnent tout en douceur. Évidemment, à cette alternance, on y prend très rapidement goût, on s'en délecte d'avance à chaque départ en mission. Aussi arrivé devant l'un de ces titans, c'est l'extase...

UN DÉPOUILLEMENT GRAPHIQUE QUI CONFINE À L'ABSTRACTION PURE

RÉTRO GAMING

Nebulus. Du old school patenté sévissant sur ordinateurs 8 et 16 bits. Dans cette tranche d'histoire vidéoludique, →



■ Pur-sang, Agro est souvent bien utile pour courser ou fuir certains boss. Allez, hue, dada.

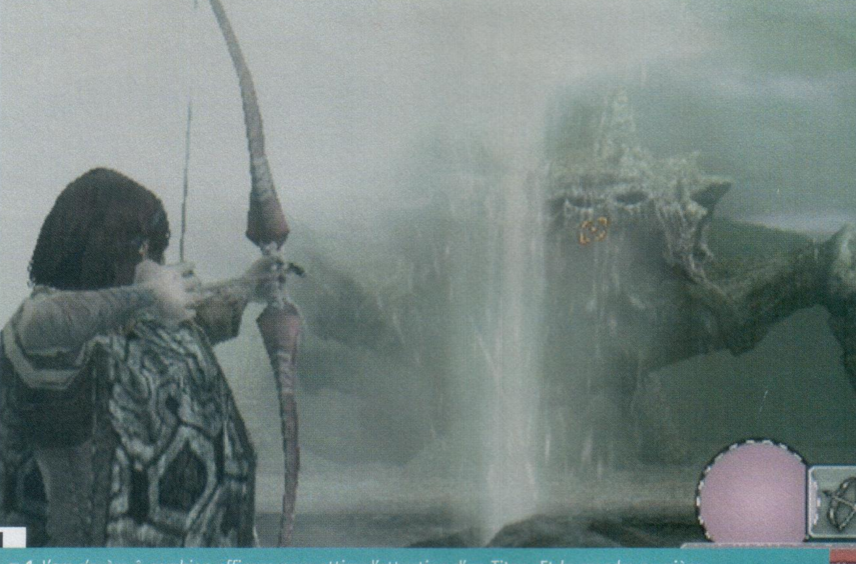




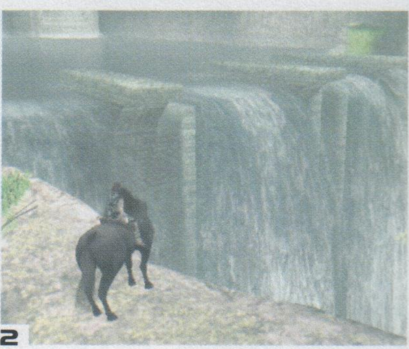
Old school

S'il faut souvent escalader les Titans pour en dénicher les points faibles, les phases de plate-forme ne se limitent pas aux combats. Parfois, pour les atteindre, Wander devra jouer des mains – calleuses – et des pieds pour gravir les obstacles se mettant sur sa route. Un maniement qui, par ses mouvements, rappelle l'excellent *ICO*, autre chef-d'œuvre dans le genre dû à la même équipe de développement.





1-L'arc s'avère ô combien efficace pour attirer l'attention d'un Titan. Et le prendre au piège.
2-Une aventure belle à en mourir. Un trip contemplatif, quasiment zen, pour amoureux de la Nature.
3-Mieux vaut parfois se planquer pour affronter les boss avec plus de facilité. Enfin, façon de parler...





on incarne Pogo, une chose verte – grenouille ? Extra-terrestre ? – qui réduit à néant des tours en gagnant leur sommet. Pièges et plates-formes se mettent évidemment sur notre chemin. *Shadow of the Colossus* grignote au même râtelier. Exception faite des donjons, remplacés par des colosses de chair et de fer. Bien plus énergiques, beaucoup moins conciliants. S'agripper aux poils, bondir d'un plateau à un autre, reprendre des forces, conserver l'équilibre et dénicher le point faible de chaque géant avant de le frapper ; des actions dont Wander, notre agile héros, s'acquitte au mieux. N'en déplaise à une caméra facétieuse, jamais avare en coups fourrés et angles morts, toujours partante pour désorienter le pauvre joueur. Pour autant, on s'y déplace aisément dans ces labyrinthes, ces colonnes de chair mouvante. Pourquoi cette comparaison avec l'ancêtre *Nebulus* ? Parce que, en dépit de son originalité dans la mise en scène, *Shadow of Colossus* s'inscrit dans une continuité, dans un gameplay mille fois éprouvé. De la plate-forme, voyons !, on en a bouffé des années. De même que du « j'm'accroche aux feuilles/poils ». Rien de neuf alors ? Si. Parce qu'ils réagissent, ces colosses, ils ne se laissent pas faire. Et là, mieux vaut être bien agrippé pour ne pas finir balayé, projeté dans les airs. À nous alors de gérer la force de notre gadjo. À prendre des risques, quitte à valdinguer dans tous les sens, à dégringoler de dix mètres. Pas de quoi fanfaronner donc ! Si ?

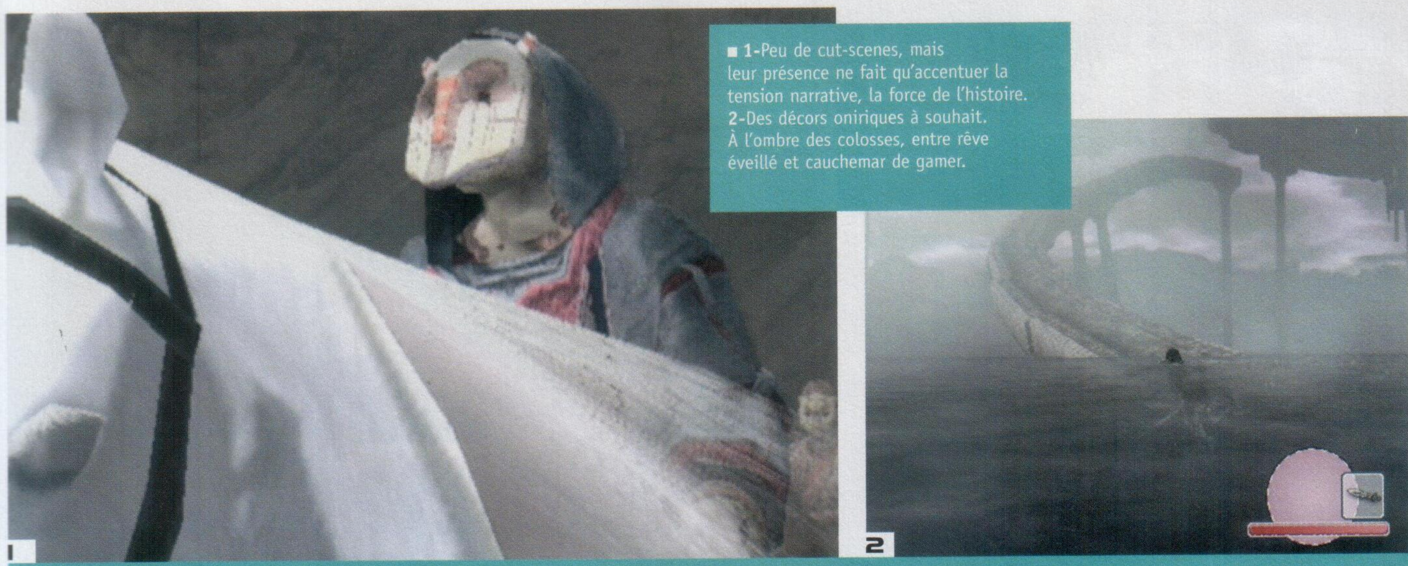
UNE CAMÉRA JAMAIS AVARE EN COUPS FOURRÉS ET ANGLES MORTS

010101101

Toujours à la manière d'*Ico*, *Shadow of the Colossus* manipule nos émotions. Par la persistance des personnages, par leur lente transformation à l'écran. À fréquenter, siffler ou monter Agro, le pur-sang, on s'y attache, on larmoie presque lorsque, sautant de trop haut, il se blesse. De l'empathie. Un sentiment que l'on éprouve aussi pour le tragique héros alors que se lisent sur son visage les signes d'une décrépitude certaine : blessures, cicatrices, tatouages... Ce quelque chose de malsain qui se lit sur sa peau et dans son regard comme il se relève après chaque bataille. Une descente en enfer que le joueur curieux, observateur, ne manque pas de noter, tout en s'interrogeant sur sa finalité. Et ce ne sont pas les dialogues, quasi inexistants, qui le mettent sur une voie. Parce que *Shadow* use du sous-entendu, n'explique jamais, se contente de montrer par l'image. Et la musique. Silencieux dans ses errances – une approche naturaliste appropriée –, le soft s'emporte dans les combats, balance la sauce. Orgasme

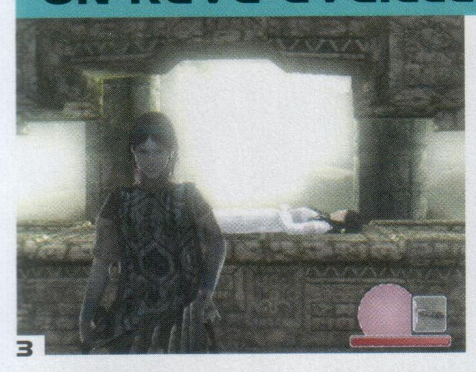


1- Un boss au point faible bien caché. Usez des flammes et d'un bâton, (*ICO* ?) pour le faire tomber de haut.
2-Planquez-vous le temps qu'il shoote. Puis foncez sur son torse enfin révélé. Un bon coup d'épée et adios !

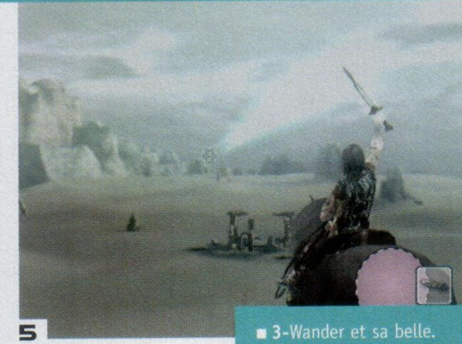


■ 1-Peu de cut-scenes, mais leur présence ne fait qu'accentuer la tension narrative, la force de l'histoire. 2-Des décors oniriques à souhait. À l'ombre des colosses, entre rêve éveillé et cauchemar de gamer.

UN RÊVE ÉVEILLÉ POUR LES CHASSEURS DE GÉANTS







■ 3-Wander et sa belle. Une histoire d'amour qui finit mal. Enfin, pas tant que ça. Un air d'*ICO*(rnes)... 4-Certains ennemis aiment à faire valdinguer le pauvre Wander. Patientez, attendez le bon moment et frappez ! 5-Grâce à son épée, Wander peut connaître la position du prochain colosse. Sinon utilisez la carte !

philharmonique à la clef. Manipulation, « dirigisme » des émotions. D'accord, mais quel panard, quelle virtuosité dans la mise en place, dans la préparation de chaque bataille ! Inutile de dire que le calebute ne tient pas longtemps, que les poils se hérissent de plaisir. Les mimines en prennent pour leur grade, de même que les mirettes. Jusqu'à l'éclaboussure de sang noir après que l'on a porté le coup fatal. Pornographique, partouzard ? Aucunement. Mais les esprits mal tournés – les nôtres ! – ne résistent pas longtemps avant d'y apposer une grille de lecture sal(ac)ement connotée.

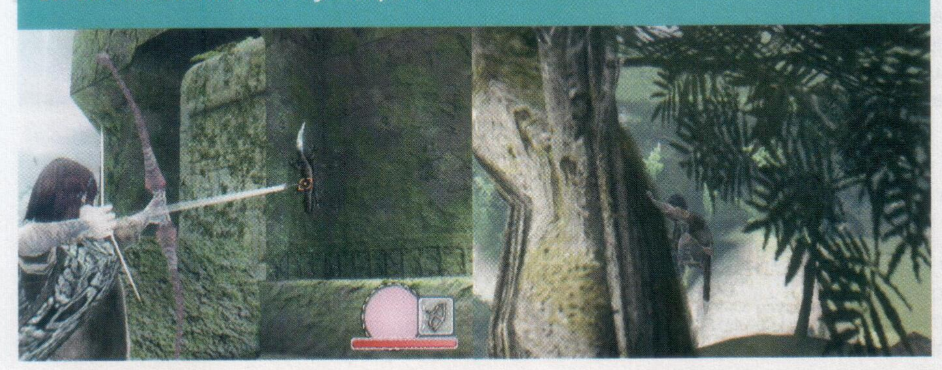
JOYAU ?

Oui. Sans aucun doute possible. Pour autant, le bijou montre très rapidement ses petites faiblesses techniques. À commencer par des caméras souvent récalcitrantes, asthmatiques et j'en passe, un clipping omniprésent, toujours présent pour gâcher la bonne ambiance, du scintillement – façon arbre de Noël « on screen » – dans certains environnements et une maniabilité loin d'être parfaite. Mais *Shadow of the Colossus* est, malgré tout, de l'étoffe des grands jeux, de ceux qui surpassent, et de loin, leurs handicaps, pourtant bien flagrants, pour mieux accrocher. Un cas à part donc, un patient pleinement conscient de ses limites et de son potentiel. D'où une fin à la fois touchante et tragique. Ouaip, il s'agit bien d'un miracle fait jeu que ce *Shadow of the Colossus*.

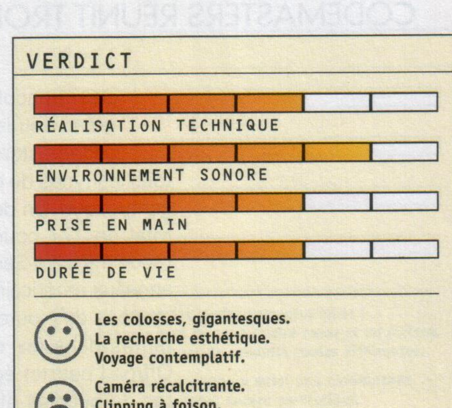
#Raphaël

RPG inside ?

Durant les errances de Wander, il n'est pas rare de croiser un arbre ou un lézard à queue blanche. Cueillez-en les fruits, toujours mûrs, ou tuez-les – les lézards, hein – d'une bonne flèche pour améliorer vos capacités de préhension ou augmenter la taille de votre jauge de vie. Qui sait, peut-être en aurez-vous besoin pour affronter les derniers boss, des bestiaux difficiles à envoyer ad patres ?



VERDICT



Les colosses, gigantesques.
La recherche esthétique.
Voyage contemplatif.

Caméra récalcitrante.
Clipping à foison.
Pas si original finalement.

EN RÉSUMÉ Plus qu'un jeu, une œuvre. Par son travail sur le rythme, la mise en situation du joueur et une narration envoûtante, juste limitée à sa portion congrue, la galette de Fumito Ueda et Kenji Kaido passionne. Et ce, malgré la quasi-répétitivité de ses mécanismes de jeu et des problèmes techniques, non seulement voyants, mais aussi « brise-trip ». D'une poésie barbare (la mise à terre des colosses) que l'on n'oublie pas.

9/10



TOCA RACE DRIVER 3

PLEIN LES PNEUS !

UNE FORMULE 1, UN KART, UN BUGGY, UNE CLIO, J'EN PASSE ET TOUT CE QUI ROULE... CODEMASTERS RÉUNIT TROIS DIZAINES DE JEUX EN UN, C'EST PAS UNE BONNE NOUVELLE ?!

Des monoplaces au tout-terrain en passant par le grand tourisme ou encore les courses vintages, Codemasters et ce *TOCA 3* ont pensé à satisfaire tous les types de conduite dans un jeu aux limites du gargantuesque. En détail, le mode Carrière Pro regroupe un total de 177 courses réparties en huit catégories. Un mode Indycars Series vous emmène, par exemple, sur les anneaux américains, alors que le mode Touring Tour vous propose des joutes moins rapides mais tout aussi palpitantes dans les championnats V8 ou DTM. Un mode Offroad permet également de s'éclater avec toutes sortes de buggies et autres 4x4 (les Monsters Series, ces bolides avec des roues de Caterpillar sont tout simplement géniaux à piloter). Ce très bon mode pourrait à lui seul faire la joie de n'importe quel joueur s'il n'y avait pas, en plus, le mode Tour du Monde, sorte de découverte scriptée en 36 niveaux et 80 véhicules. Si les menus sont alléchants, qu'en est-il du jeu volant en main ? À quelques exceptions près (le rallye est encore le parent pauvre du jeu !), la jouabilité est excellente et la série tend vers un réalisme tellement exacerbé qu'un seul bout de pneu hors circuit et c'est le tête-à-queue assuré !

> CERISE SUR LE RÉTRO, LA TÉLÉMÉTRIE RAVIRA LES PLUS POINTILLEUX

TOLÉRANCE ZÉRO

La gestion des chocs et des collisions accouche elle aussi d'un réalisme assez poussé, bien qu'au détriment d'une I.A. très énervante : les pilotes gérés par la console sont régis par des lois défiant tout rationalisme. Pour éviter les pires misères à votre bolide, vous devrez faire avec les nombreuses incivilités de ces derniers qui semblent ignorer totalement votre présence sur la piste. En passant, les diverses altercations avec les concurrents permettent d'apprécier le travail effectué sur les dégâts, souvent juste, ainsi que la gestion des déformations, plutôt impressionnante. Fer de lance de la série, cette plus-value offre un plaisir visuel indéniable et enrichit le gameplay de manière cohérente : comportement du véhicule et conduite se trouvent logiquement altérés par tout cela, obligeant à perfectionner sa maîtrise de la

GENRE : COURSE
NOMBRE DE JOUEURS : 1 À 12
MACHINES : PLAYSTATION 2 ET XBOX





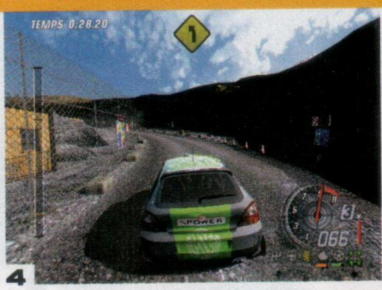
ÉDITEUR : CODEMASTERS / DÉVELOPPEUR : CODEMASTERS

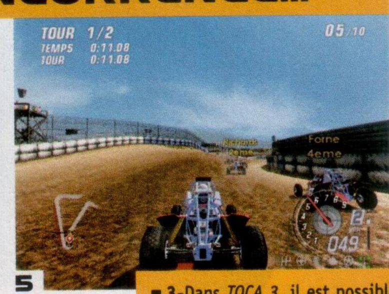


■ 1-Il est vital d'avoir une bonne place sur la grille dans les courses de Super Trucks, sinon vous aurez du mal à doubler. 2-Le volant à droite de cette GT britannique et la conduite qui en découle sont assez déroutants.

VRAIMENT PLUS COMPLET QUE LA CONCURRENCE...







■ 3-Dans *TOCA 3*, il est possible d'interagir sur différentes parties de la voiture. Ici l'antiroulis peut être modifié. 4-Comme dans le deuxième épisode, les voitures de rallye montrent encore certaines faiblesses au pilotage. 5-La légèreté des buggies oblige à de sacrées manœuvres pour rester sur la piste.

route. Pour ce qui est du pilotage toujours, il va de soi que conduire une formule 1, une lourde GT ou un buggy ne demandera pas la même technique. Il est à noter que les réactions de nombreux modèles soulignent un travail important sur le transfert des masses et la gestion de la prise au sol. Sur les GT et les V8, on ressent, par exemple, une bonne impression de lourdeur ; cependant le survirage important et la prise en main qui manque un poil de souplesse peuvent s'avérer handicapants. Ce troisième opus montre d'ailleurs d'autres faiblesses de conduite : si les voitures classiques se manient agréablement, trucks, formules Ford ou quelques « open wheels » sont des plus éprouvantes à dompter. Accélérations trop brusques ou glissades mal négociées font perdre des secondes faramineuses et il n'est pas rare de devoir recommencer plusieurs dizaines de fois les courses dans certaines de ces catégories ; le dosage de la difficulté aurait gagné à être plus équilibré.

SAUVE QUI SCIENCE !

Les réglages, qui tiennent une place tout aussi importante que le pilotage, aident pour beaucoup aux bons résultats sur la piste. Des pneus aux freins jusqu'aux suspensions et amortisseurs, tout est réglable suivant votre type de voiture ou votre style de pilotage. Loin d'être de simples gadgets, ceux-ci influent énormément sur les performances. Cerise sur le rétro, la télémétrie ravira les plus pointilleux ; bien utilisée, elle aiguisera vos réglages et permettra de grappiller de précieuses secondes sur la piste. N'oublions pas un mode online proposant l'accès à tous les circuits et véhicules du jeu dans des sessions pouvant accueillir jusqu'à une douzaine de joueurs. *TOCA 3* malgré quelques défauts nous livre une bonne copie. Plus probant que son aîné, ce nouvel opus s'inscrit un peu plus dans la simulation sans pour autant renier son accessibilité. Entre *Forza Motorsport* et *Gran Turismo*, il semblerait que ce *TOCA* ait trouvé sa place. Serait-ce celle du compromis ?

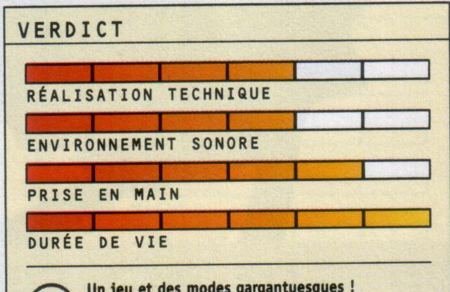
#Marty

Note : Les images qui illustrent ces pages proviennent de la version Xbox.



■ 1-Les courses avec ces gros 4x4 sont tout simplement dantesques. Les trajectoires le sont tout autant ! 2-La jouabilité de ces « open wheels » est vraiment particulière. Légèreté est le maître mot de cette discipline.

VERDICT



Un jeu et des modes gargantuesques ! Presque tout ce qui a quatre roues et un moteur. Des sensations de conduite toutes différentes.

Mode Rallye toujours aussi peu convaincant. L'I.A. des pilotes encore perfectible. Un niveau de difficulté peu homogène.

EN RÉSUMÉ Certes moins beau qu'un *Forza Motorsport* ou encore qu'un *Gran Turismo*, *TOCA Race Driver 3* tire avant tout son intérêt de la conduite des très nombreux modèles automobiles qu'il propose, sans oublier l'Everest d'options et de modes de jeu. Riche, complet et accessible, ce best of du pilotage séduira tout autant les fanatiques du piston que les autres joueurs moins pointilleux.

8/10



PSYCHONAUTS

TO PSY OR NOT TO PSY ?

PETITE VIRÉE SCHIZOÏDE DANS LA TÊTE DE TIM SCHAFER : ENTRE DÉLIRES PSYCHÉDÉLIQUES, MORBIDES ET HUMOUR NAÏF. UN COCKTAIL À L'IMAGE D'UN AUTRE TIM. BURTON, CELUI-LÀ…



PRISES DE TÊTE CHEZ LES SCOUTS PARANORMAUX

« Il est incroyablement facile d'être original dans le jeu vidéo aujourd'hui ! », proclamait Tim Schafer il y a quelques mois. Sûr qu'en comparaison des centaines de suites, séquelles et remakes dont nous abreuvent certains éditeurs, son œuvre numérique fait figure de vilain petit canard, d'ovni (objet vidéoludique non identifié) alternatif, décalqué du bulbe. Parce qu'il choque, le canard, il amuse et ne renie à aucun moment sa condition de « simple » jeu de plate-forme. Et surtout, il a une âme, le *Psychonauts* : une mixture improbable à la croisée entre Tim Burton (*La triste fin du petit enfant huître et autres histoires*), Neil Gaiman (*Sandman*), *Les Nouveaux Mutants* ou les comics undergound. Du beau monde autour du berceau.

RAZ DE PRÈS

Sauter, frapper ses ennemis, dénicher des bonus, etc. Du classique joué et rejoué. Le manuel du petit « plate-formeur » illustré, parfaitement mis en scène. Avec liberté d'exploration à la clef, *GTA* sans les caisses, les bombasses et les mini-jeux débiles. Rien qu'avec ça, et son absence de VRAIS problèmes de caméra, *Psychonauts* vaudrait le coup de pad. Mais, en conteur averti – *Grim Fandago, Full Throttle*, c'est lui ! –, en cartooniste assumé, Tim Schafer distille les informations, multiplie les répliques qui font mouche. Libre, oui, mais pas au détriment de l'histoire, de l'émotion. Une leçon que Rockstar a retenu pour son *The Warriors*. Tranquille, pépère, la balade pédestre et champêtre dans le camp des jeunes prodiges du cervelet, des mioches schizos aux tirades naïves et cruelles. Par contre, lorsqu'on passe aux choses de l'esprit, bonjour l'angoisse et les souillures sur le pad. Parce qu'il y a quelque chose de salement pourri au royaume du cortex. Et c'est là, à la source même de l'imagination, de la raison que Raz et ses amis en mettent plein la tête. L'imagerie bucolique – le campement de vacances pour surdoués du Pr. Xavier (*X-Men*) – laisse la place à des trips





1

2



GENRE : ACTION/AVENTURE
NOMBRE DE JOUEURS : 1
MACHINES : PLAYSTATION 2 ET XBOX
ÉDITEUR : THQ / DÉVELOPPEUR : DOUBLE FINE PRODUCTION



■ **1-**À l'épreuve du « qui saute le plus haut », Raz finit grand vainqueur, des bulles pleins la tête ! **2-**Très dérangé, le gardien de l'asile veut retrouver le laitier qui a égaré son esprit. Torturé, *Psychonauts* ?







■ **3-**Émule de *Godzilla*, Raz affronte un géant vêtu d'un seyant collant vert. Héroïque ! **4-**A se jouer de Raz, on finit par s'en mordre la langue. Une leçon vite apprise par ce poisson géant. **5-**Des cartes par dizaines à retrouver dans les recoins du camp de vacances pour enfants psy.

psychédéliques, torturés, glauques ou guerriers, à des asiles de fous, des rêves de destruction à grande échelle ou encore à des quartiers résidentiels destructurés. Un voyage d'où la troisième dimension ressort maltraitée et la logique bien malmenée. « Nous sommes tous fous ici. Je suis fou. Vous êtes folle ! », rappelait un chat à une certaine Alice perdue au pays des merveilles. Un univers poétique, qui confine à l'absurde, auquel renvoie incessamment *Psychonauts*. Et ce n'est pas le lapin guide qui nous contredira...

INSANE IN THE BRAIN

Sans 3D, *Psychonauts* n'aurait pu voir le jour. Parce que son gameplay et la prégnance de son atmosphère reposent entièrement sur la déconstruction tridimensionnelle de l'espace à explorer. D'ailleurs, malgré leur complexité esthétique,

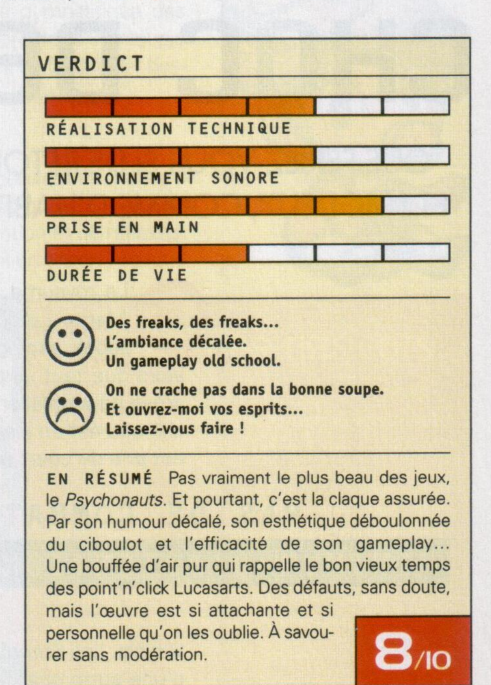
LORSQU'ON PASSE AUX CHOSES DE L'ESPRIT, BONJOUR L'ANGOISSE

leur variété graphique, on ne s'y perd pas dans ces univers mentaux – ah, ingéniosité du level design ! Parce qu'on y retrouve toujours ses marques : des items (bribes de rêves fluos) et bagages émotionnels, – hommage à *Monkey Bone* d'Henry Selick ? – à récolter, des mouvements identiques d'un monde à l'autre. Et on accroche. Filou, rattrapé par son passé, le Schafer en chef introduit de légers éléments d'aventure, renouvelle sans cesse les objectifs à accomplir. Aucune raison de s'ennuyer donc, de lâcher l'affaire. Enfin, le look très décalé des personnages – Lili, une pub de pixels pour le troisième monde de Sony ? – et leur comportement troublant – Dogen et son cerveau malade, le Dr Caligosto Loboto, dentiste du cortex – finit d'asseoir une atmosphère délirante, à la *Freaks* (Tod Browning), toujours rattrapée par un humour bon enfant. Festival de couleurs, d'ambiance, auberge espagnole de tout ce que l'imaginaire a inventé de tordu, *Psychonauts* enfonce le clou après le contemplatif *Shadow of the Colossus* : PS2 et Xbox ont encore quelques beaux mois devant eux. Qu'importe la puissance de calcul, le photoréalisme à deux francs six sous, lorsque le jeu porte la marque de son créateur. Voilà un jeu rare, attachant, fortement conseillé.

#Raphaël



■ **1-**Des personnages qui n'ont rien à envier aux lugubres trouvailles de Tim Burton. Des freaks pur jus ! **2-**Dans l'esprit de certains, la logique n'a décidement pas son mot à dire. Tant pis pour le sautillant Raz.



VERDICT

RÉALISATION TECHNIQUE

ENVIRONNEMENT SONORE

PRISE EN MAIN

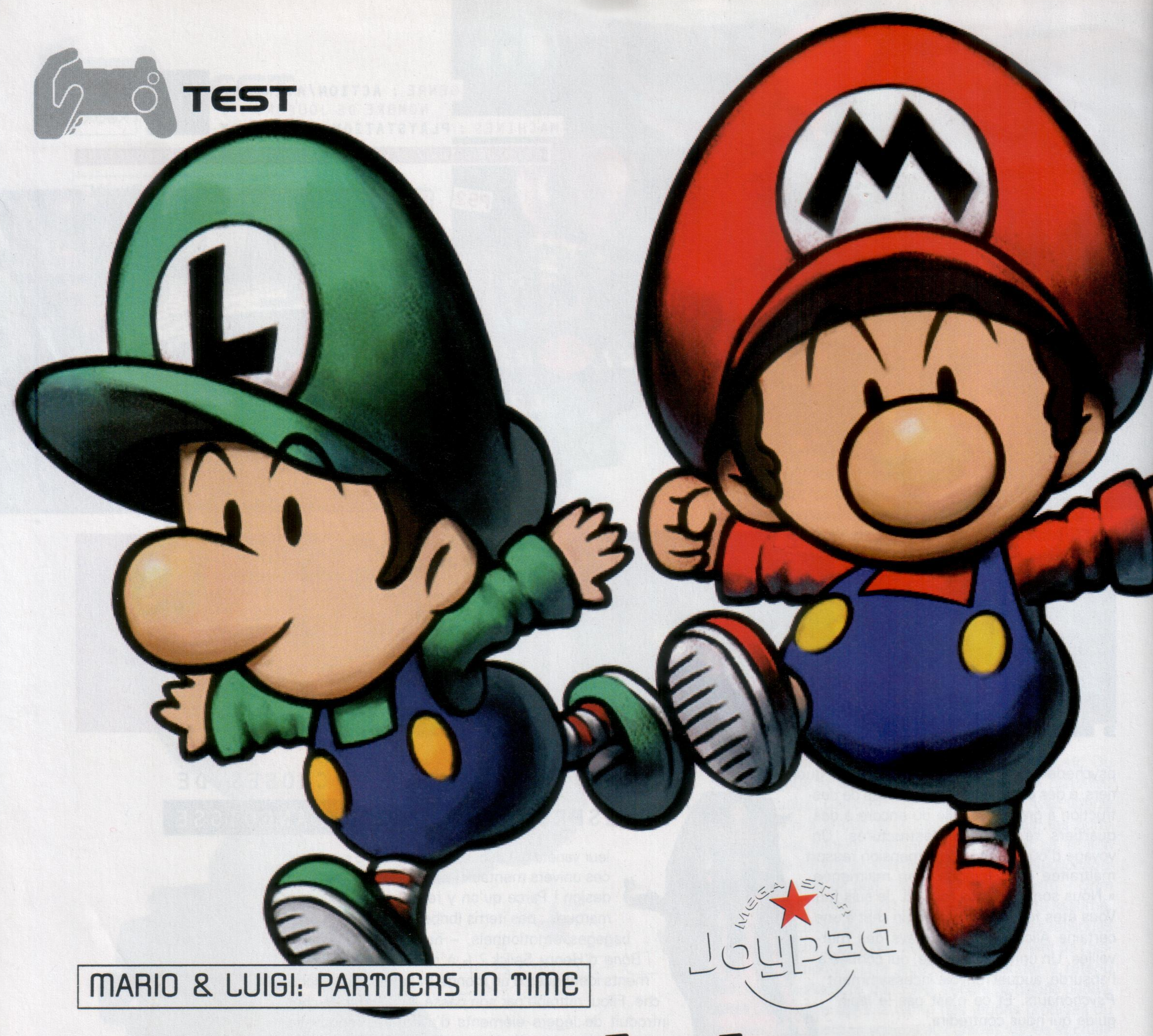
DURÉE DE VIE

Des freaks, des freaks...
L'ambiance décalée.
Un gameplay old school.

On ne crache pas dans la bonne soupe.
Et ouvrez-moi vos esprits...
Laissez-vous faire !

EN RÉSUMÉ Pas vraiment le plus beau des jeux, le *Psychonauts*. Et pourtant, c'est la claque assurée. Par son humour décalé, son esthétique déboulonnée du ciboulot et l'efficacité de son gameplay... Une bouffée d'air pur qui rappelle le bon vieux temps des point'n'click Lucasarts. Des défauts, sans doute, mais l'œuvre est si attachante et si personnelle qu'on les oublie. À savourer sans modération.

8/10



MARIO & LUIGI: PARTNERS IN TIME

CHOC DES GÉNÉRATIONS

QUE FERIEZ-VOUS SI DE RETOUR DANS LE PASSÉ, VOUS VOUS CROISIEZ EN LAYETTES ? MARIO ET LUIGI, EUX, COMME D'HABITUDE, SAUVENT PEACH. ET ON DIT QUE LES TEMPS CHANGENT...

Le royaume Champignon vit des jours paisibles. Mario, Luigi et Peach sont encore d'adorables bébés espiègles ne songeant qu'à s'amuser. Et alors que tout va pour le mieux, le vilain petit Bowser arrive pour enlever la princesse. Comme d'habitude. Le château est en alerte. Mais là, le kidnappeur coutumier est pris de court par une nouvelle menace encore plus terrible. Les Shroob, des champignons corrompus venus d'une autre galaxie, envahissent le domaine avec pour objectif de s'y installer par la force. C'est *La Guerre des Mondes* façon Nintendo.

PAS DE COMBAT FACILE SANS UN MINIMUM D'ATTENTION ET DE RÉFLEXES

Changement d'époque. Mario et Luigi, adultes, attendent que leur jeune souveraine rentre d'un voyage dans le temps, grâce à une machine du Professeur Gadd. Stupeur au retour de l'engin : un monstre en ressort et aucun signe de la blonde vêtue de rose. C'est alors qu'une faille temporelle apparaît, sûrement le seul moyen de la retrouver et ainsi la ramener à la bonne époque... Un bond et les voilà dans un monde très différent, complètement esquinté, dans lequel les champignons sont opprimés par les Shroob. Après diverses tribulations, ils finissent par rencontrer leurs versions en couches-culottes. Une rapide concertation et il semble évident que l'alliance du passé avec le présent



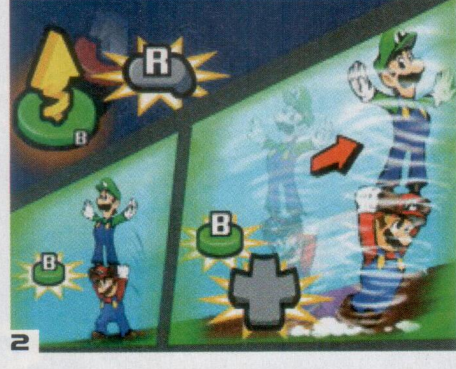
GENRE : PLATE-FORME/RPG
NOMBRE DE JOUEURS : 1
MACHINE : NINTENDO DS

ÉDITEUR : NINTENDO / DÉVELOPPEUR : ALPHADREAM CORPORATION

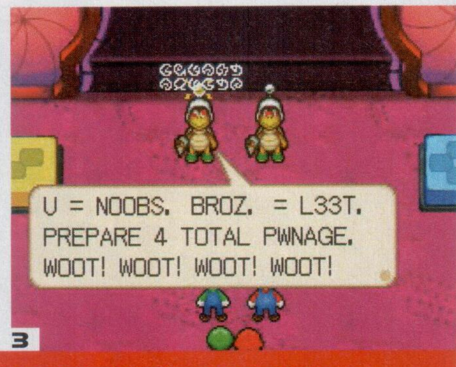
■ 1-Les pouvoirs demandent une connaissance parfaite de l'emplacement des boutons et les réflexes idoines ! 2-L'apprentissage des compétences se fait en tout douceur et de façon très ludique. 3-La rencontre avec les frères Hammer fait partie de ces instants bourrés de second degré. Mais lol quoi !



1



2



3

LE RPG QUI FAIT BOSSER LA TÊTE ET LES DOIGTS

sera nécessaire pour remettre de l'ordre dans cette petite affaire.

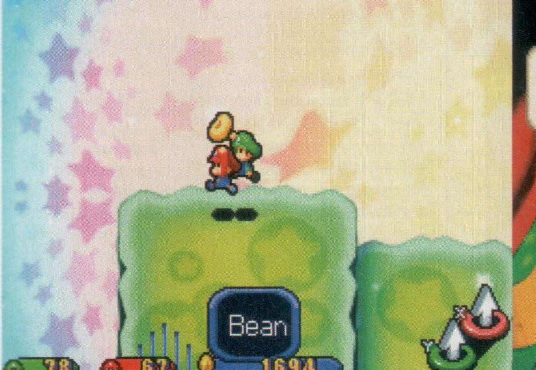
FAUX-SEMBLANTS

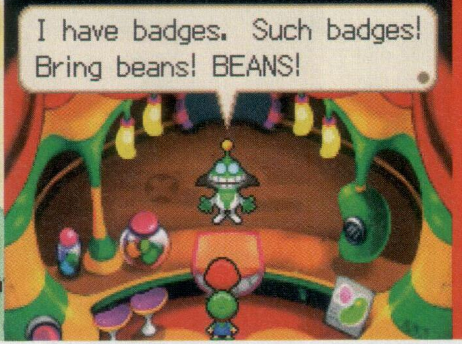
Si vous avez déjà consommé *Mario & Luigi: Superstar Saga*, sorti sur Game Boy Advance en 2003, *Partners in Time* ne devrait pas vous dépayser. Comme la majorité des suites qui se respectent, il reprend les mécanismes qui ont défini la personnalité du précédent volet. L'allure paraît assez commune de prime abord. Dans une vue à la *Zelda III*, les plombiers arpentent le royaume passé et présent, résolvant une pléthore de puzzles, réglant les rencontres hostiles dans des combats au tour par tour, engrangeant des points d'expérience et s'équipant de nouvelles salopettes et badges pour des statistiques accrues. Mais cette apparence hypocrite dissimule un titre mêlant avec adresse la plate-forme et le RPG. Le principe déroutant mais malin assignant le contrôle d'un personnage à une touche, en l'occurrence A pour Mario et B pour Luigi , n'a pas bougé d'un pouce. La nouveauté par rapport à la précédente mouture sur GBA, c'est que la DS présente quatre boutons en façade. Voilà donc que X est attribué à Baby Mario et Y à Baby Luigi. Nous voici en présence de deux paires de frangins pouvant se jouer séparément ou bien s'associer – les petits montent sur le dos des adultes – dans le but de passer les obstacles mis en travers de leur route. Si la faculté de saut est commune à tous, les deux équipes se distinguent par d'autres capacités complémentaires. Les vieux seront capables de voler quelques mètres en toupie ou de former une boule. Les mouflets seront disposés à donner des coups de marteau ou à s'enterrer dans le sol pour passer sous quelques grillages. Évidemment, des combos sont prévus, demandant une certaine gymnastique des doigts. Par exemple, les petits auront à profiter d'une toupie pour s'élever encore plus haut ou devront se faire rouler dessus en vue de franchir une cavité bien étroite.

TOUS POUR UN

Le système de combat est ce qu'on appelle communément « un modèle d'ingéniosité ». Vous êtes prévenu : pas de combat facile sans un minimum d'attention et de réflexes. Il est indispensable d'observer comment un ennemi attaque →







La faim des haricots

Il arrivera parfois que votre attention se focalise sur un bouton X inscrit sur le sol. Eh bien, si vous avez les « Babies » sous le coude, je vous conseille de les y amener et de les y enfouir derechef. En ressortant, ils récupéreront un haricot, denrée dont raffole un personnage situé sous le château. Il vous échangera volontiers des badges contre plusieurs dizaines de ces petits légumes.




J'ai 10 ans

Eh oui, le premier RPG dont Mario était le héros est sorti fin 1996. Vous ne l'avez pas remarqué ? Normal, il fait partie de ces petits bijoux dont a été sevrée l'Europe. Développé par Squaresoft sur Super Nintendo, *Super Mario RPG: Legend of the Seven Stars* fait partie des meilleurs jeux du genre et demandait déjà au joueur de s'impliquer davantage dans les combats. Si jamais vous le dénichez...

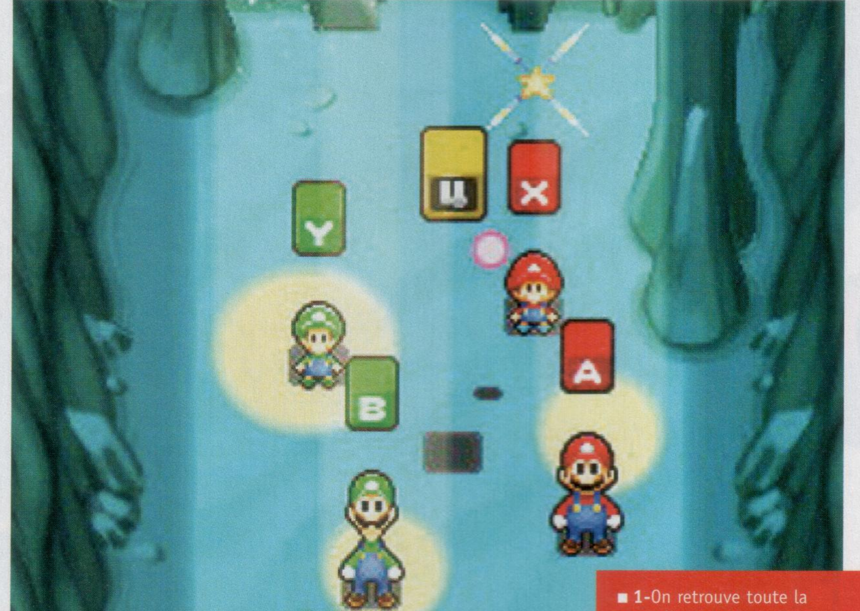




1



2


3

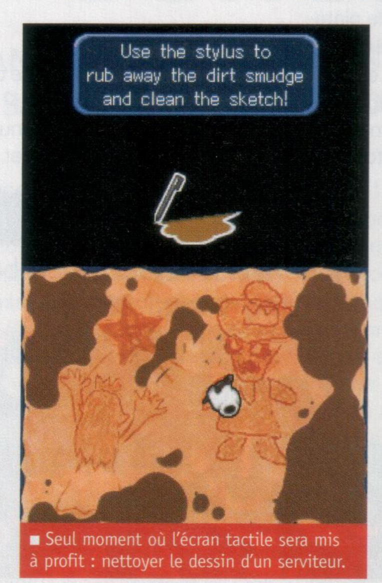
■ **1-**On retrouve toute la panoplie des attaques connues des frangins. Toutou n'a pas été oublié ! **2-**En cas de fuite, il faut marteler le bouton. Vous perdrez toutefois un nombre conséquent de pièces dans le processus. **3-**Pour gagner un max de pièces, pas question de frapper un bloc sans conviction. Un peu de piment !

➔ et qui sera sa victime. D'abord pour esquiver, ensuite, quand l'assurance vous gagnera, pour contre-attaquer. Le timing est rigoureux dans tous les cas. Sachez que l'approximation signifiera une perte conséquente de points de vie. Dans le même esprit, pour les attaques, une pression bien ajustée sur la touche du protagoniste impliqué amplifiera les dégâts. L'arrivée des « Babies » change aussi légèrement la donne. Ils apportent un soutien supplémentaire en termes de puissance. À la réception d'un saut sur une tête ennemie, vous pouvez piétiner d'abord avec eux, ensuite avec l'adulte. Idem pour les coups de marteau, où l'élan peut être plus important en tapotant d'abord la touche d'un moustachu. S'ajoutent à cela des objets qui modifieront souvent le cours des combats. Carapaces, fleurs, trampolines, canons : de nombreuses façons de faire mal, avec toujours le souci de vous impliquer dans le feu de l'action, en appuyant sur les bonnes touches au bon moment. Et si vous y parvenez, à vous la puissance de feu maximale !

ET TUTTI QUANTI

Ce jeu exploite-t-il les possibilités de la Nintendo DS, me demanderez-vous ? Eh bien, pas autant qu'on aurait pu l'espérer, le tactile faisant une apparition expéditive et oubliable. Néanmoins, les deux écrans sont gérés avec une grande virtuosité. L'écran supérieur sert à montrer le plan des environs et bascule dès lors que les poupons entrent dans une pièce séparée. De même, une sorte de split screen s'installe pour des séquences narratives, avec une vue d'ensemble pour une fenêtre et un zoom dans l'autre. Concernant la réalisation, nous avons là un titre beau, riche, coloré, rempli de personnages drolatiques et d'animations tordantes, illustrant à merveille un humour parfois plus mature qu'on ne le croit. Les musiques ne se révèlent pas toutes inoubliables, certaines sont même irritantes, mais les voix digitalisées suffisent à nous remettre dans l'ambiance. Pleurs de bébés ou speeches à consonance italienne, entretiennent un léger sourire. Sachant qu'une vingtaine d'heures minimum sont nécessaires pour en voir le bout, le rapport qualité/prix pour un tel étirement des lèvres s'avère plutôt intéressant.

#Plume



■ Seul moment où l'écran tactile sera mis à profit : nettoyer le dessin d'un serviteur.

VERDICT

RÉALISATION TECHNIQUE

ENVIRONNEMENT SONORE

PRISE EN MAIN

DURÉE DE VIE

Le gameplay astucieux.
Long, riche et drôle.
La réalisation impeccable.

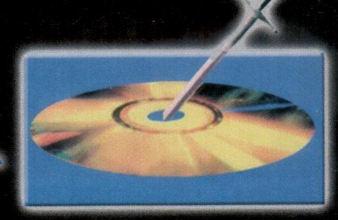
Une bande-son inégale.
Il faut rester concentré !
Pas de tactile. Je chipote...

EN RÉSUMÉ Une suite sans fausse note, qui se faufile dans la liste des meilleurs titres de la DS avec une aisance insolente. Graphiquement enchanteur et pouvant se vanter d'offrir gameplay étoffé et surprenant, ce nouvel épisode saura étancher votre soif de RPG. Je vous mets en garde toutefois, si vous êtes du genre passif et peu aventureux pour ce genre de jeu, évitez-le. Les réflexes ont une importance capitale.

8/10

ULTIMA

ON A TOUT A GAGNER



Achète et échange

depuis plus de 20 ans

tous vos Jeux-PC, Consoles et DVD-Vidéo !!!







ACHETEZ LE JEU PERFECT DARK ZERO

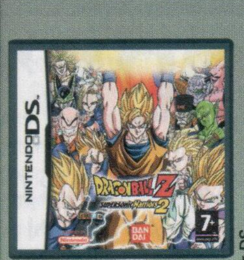
ET RECEVEZ EN CADEAU*

UN TOUR DE COU XBOX 360 !

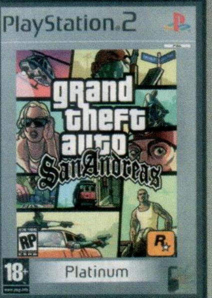
* Offre valable dans la limite des stocks disponibles - Jusqu'au 15/02/2006



Nos Coups de Coeur



sur DS



sur PS2



sur P2, XBOX, PC DVD ROM

NOUVEAU

ASTUCES & SOLUTIONS DE JEUX PAR SMS

Envoyez **ULT** suivi des 3 premières lettres du nom du jeu suivies du nom du format au **71009***

SMS+ 71009

Exemple : Pour Burnout 3 sur Playstation 2, Envoyez ULT(espace)BUR(espace)PS2 au 71009*

Codes des formats : PC, PS1, PS2, XBOX, GAMECUBE, GBA

* 0,50 euro + 1 SMS

Listes de nos Magasins

RÉGION PARISIENNE

75	PARIS/ALESIA	01.45.42.80.69
75	PARIS/GOBELINS	01.47.07.33.00
91	BRUNOY	01.69.39.55.82
92	ISSY LES MOULINEAUX	01.46.44.46.04
93	AULNAY S/BOIS	01.48.19.69.59
94	NOGENT S/MARNE	01.53.99.10.10
94	SAINT-MAUR	01.48.89.90.19

PROVINCE

10	TROYES	03.25.73.67.29
12	MILLAU	05.65.60.00.19
12	RODEZ	05.65.68.41.79
14	CAEN	02.31.86.84.84
17	LA ROCHELLE	05.46.41.80.81
20	AJACCIO	04.95.20.25.81
20	BASTIA	04.95.34.94.94
29	BREST	02.98.80.62.14
29	CONCARNEAU	02.98.60.75.50
31	BLAGNAC	05.61.71.65.53
31	CUGNAUX	05.61.92.41.89
31	MURET	05.61.54.84.41
32	AUCH	05.62.05.32.62
33	BORDEAUX	05.56.94.51.99
33	LIBOURNE	05.57.25.50.11
35	ST BRIEUC	02.96.52.07.07
35	ST MALO CENTRE VILLE	02.23.18.18.23
35	ST MALO C.CIAL LA MALEINE	02.99.19.83.16
41	BLOIS C.CIAL AUCHAN	02.54.20.37.36
44	NANTES	02.40.48.57.05
44	ST NAZAIRE	02.40.53.83.80
53	LAVAL CENTRE VILLE	02.43.53.36.80
53	LAVAL C.CIAL LA MAYENNE	02.43.68.30.76
56	LORIENT	02.97.21.69.73
56	PONTIVY	02.97.27.84.36
58	NEVERS	03.86.61.35.16
59	DOUAI	03.27.71.60.70
59	ROUBAIX	03.20.73.58.67
60	COMPIEGNE	03.44.40.48.97
61	FLERS	02.33.64.39.44
62	ARRAS	03.21.23.10.10
63	RIOM C. CIAL CARREFOUR	04.73.38.13.77
63	CLERMONT FERRAND (CENTRE VILLE)	04.73.34.08.12
63	CLERMONT FERRAND (LA PARDIEU)	04.73.28.15.45
67	STRASBOURG	03.88.52.03.52
71	CHALON/SAONE	03.85.93.45.08
81	CASTRES	05.63.59.28.03
82	MONTAUBAN	05.63.66.44.85
83	HYÈRES	04.94.65.30.58

Vous avez le projet d'ouvrir un magasin ou vous avez déjà un magasin et vous désirez changer d'enseigne, alors rejoignez ULTIMA et bénéficiez de : 20 ans d'expérience et de savoir faire.
Une communication nationale importante. 1ère centrale d'achat de France de magasins indépendants. Aucun droit d'entrée. Pour plus d'informations, contactez : ULTIMA CONCEPT,
Centre d'activités de l'Ourcq, 45 Rue Delizy 93692 PANTIN CEDEX
Tel : 01.48.10.55.32 Fax : 01.41.83.82.36
Email : e_marchat@innelec.com

©2005 Microsoft Corporation. Tous droits réservés. Microsoft, le logo Microsoft Game Studios, Perfect Dark Zero, Rare, le logo Rare, Xbox, Xbox 360, les logos Xbox, Xbox Live et le logo Xbox Live sont des marques, déposées ou non, de Microsoft Corporation aux Etats-Unis et/ou dans d'autres pays. Rare Limited est une filiale de Microsoft Corporation



CASTLEVANIA: CURSE OF DARKNESS

THE HECTOR'S STUDIO

APRÈS *DAWN OF SORROW* SUR DS, *CASTLEVANIA* RETENTE UNE INCURSION DANS LA TROISIÈME DIMENSION AVEC UN NOUVEAU HÉROS AUX CAPACITÉS INTRIGANTES.

En 1476, Trevor Belmont mettait en déroute l'Armée des Ténèbres en abattant Dracula à l'aide de son fouet légendaire, le Vampire Killer. Pour autant, trois ans plus tard, la paix n'est pas consolidée. Au contraire, les Carpates endurent toujours la malédiction psalmodiée par Vlad Tepes au moment de rendre son dernier souffle. Des nuages noirs comme l'ébène couvrent les contrées, les monstres de l'Enfer germent dans toute la Valachie et la peste finit d'achever les fermiers les plus résistants. C'est dans ce cadre bucolique et pastoral qu'apparaît le héros de ce nouveau *Castlevania* en 3D, Hector.

> LES CRISTAUX SERVIRONT À CE QUE VOS FAMILIERS ÉVOLUENT

Autrefois forgeron démoniaque sous la coupe de l'empaleur, il partageait un pouvoir immense avec son ami Isaac : la création de démons. L'amour lui fit perdre toute envie de destruction et il renonça à ce don tout en tournant le dos aux légions infernales. Aujourd'hui, Hector est venu accomplir sa vengeance. Isaac a tué sa fiancée, cherchant à raviver sa haine, provoquant la rupture de son serment. À quelles fins ? La malédiction de Dracula ne doit pas être étrangère à cette situation…

L'ART DE FORGER

Si vous vous attendiez à retrouver un Belmont ou à manier le fouet anti-suceur de sang, c'est râpé. Mais cela est-il réellement un mal quand on sait que dans sa façon d'être, Hector s'apparente davantage à Alucard (*Symphony of the Night*) ou Soma Cruz (*Aria of Sorrow* et plus récemment *Dawn of Sorrow* sur DS), dont il partage d'ailleurs les mêmes cheveux couleur hiver ? Pas d'arme unique à manier via les deux boutons assignés (un pour attaquer et un pour finir un combo), mais plusieurs dizaines. La différence réside dans le fait qu'il les fabriquera à partir des matériaux laissés par ses ennemis. Il devra les combiner pour obtenir des objets toujours plus puissants. Ces instruments de mort sont divisés en plusieurs catégories associées à des couleurs. Suivant le type d'arme équipée, les monstres laisseront aussi échapper des cristaux de couleur.
Les cristaux serviront à ce que vos familiers évoluent vers de nouvelles formes, et vers de nouvelles capacités de






ÉDITEUR : KONAMI / DÉVELOPPEUR : KONAMI




■ 1-Les points de sauvegarde représentent les rares endroits où se mêlent des couleurs chatoyantes.
2-L'action est plus dynamique, mais la caméra exprime parfois une envie de ne pas se replacer très pénible.

LA VENGEANCE D'UN ANCIEN ALLIÉ DE DRACULA







■ 3-La compétence de vol servira à récupérer certains matériaux ou de l'argent en plus grande quantité.
4-Les boss ne dérogent pas à la règle, en étant à la fois immenses et destructeurs.
5-Parvenir à obtenir toutes les évolutions d'un même type de familier prend du temps. Les curieux apprécieront.

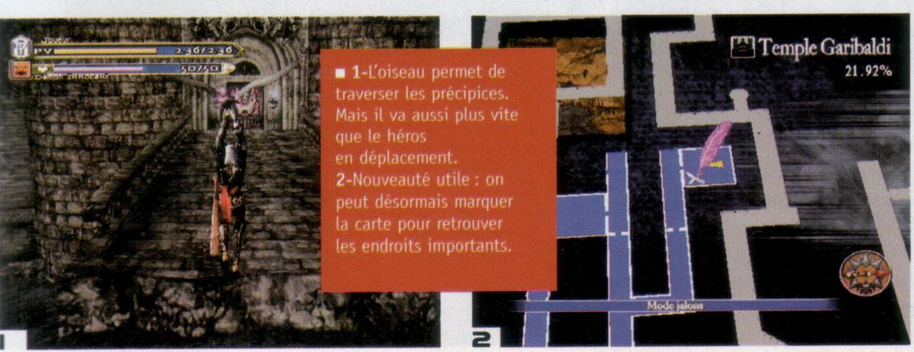
surcroît. Les Démons Innocents, puisqu'ils s'appellent ainsi, sont des créatures de diverses formes à invoquer, qui gagneront de l'expérience tout comme Hector, mais perdront des points de vie à chaque utilisation d'un sort. On retrouve une fée pour vous soigner, un démon guerrier à l'apparence de golem bien bourrin ou encore le corbeau qui vous permet de planer sur plusieurs mètres. Suivant les cristaux absorbés, vous aurez la surprise de les voir devenir plus résistants, plus offensifs, hériter de facultés que vous apprécierez ou non Et si vous pensez avoir fait le mauvais choix, n'ayez crainte, tôt ou tard, un Démon Innocent pondra un œuf avec un rejeton que vous pourrez élever d'une autre façon. Autant le dire, découvrir toutes les formes (certaines sont indispensables pour atteindre le score de 100 % en exploration) se révèle un exercice de longue haleine.

LA MÊME HISTOIRE

Hormis les dispositions d'Hector, le gameplay ressemble en tout point à ce que la licence a toujours exploité : de longs couloirs, de l'exploration, des passages secrets et de l'action partout. Pour sûr, le fan ne sera pas dépaysé, ce sont plusieurs dizaines d'heures qui le tiendront en éveil. Bien qu'on soit à mille lieues de *Lament of Innocence* question rythme et réalisation, force est de reconnaître que la recette qui fonctionne en 2D n'arrive pas à être adaptée complètement en 3D. Surtout quand la sensation de vide, l'absence de plate-forme, la lenteur du héros, des tons trop ternes et une caméra très enrageante contrastent avec le faste du dernier opus paru sur DS. Il n'y a guère que sur les musiques, très inspirées, qu'il parvient à l'égaler (voire le dépasser). Au final, il s'avère peu probable que l'ensemble réussisse à fédérer autre chose qu'une base de « fanboys » bien solide, dont je fais partie, et qui attendent toujours que la série s'illustre enfin en polygones à la manière d'un *Ninja Gaiden*, pour ne citer que lui. À souhaiter pour la prochaine excavation, espérons-le sur next gen.

#Plume

Note : Les images qui illustrent ces pages proviennent de la version PS2.



■ 1-L'oiseau permet de traverser les précipices. Mais il va aussi plus vite que le héros en déplacement.
2-Nouveauté utile : on peut désormais marquer la carte pour retrouver les endroits importants.

VERDICT

RÉALISATION TECHNIQUE

ENVIRONNEMENT SONORE

PRISE EN MAIN

DURÉE DE VIE


Les Démons Innocents.
Très long et assez riche.
Le meilleur *Castlevania* en 3D.


La caméra de biiip !!!
Pas de plate-forme.
Un peu trop terne.

EN RÉSUMÉ Les inconditionnels de la série seront les premiers ravis de cet épisode, qui est peut-être moins bon qu'espéré, mais pas dénué d'intérêt. Le gameplay proposé avec Hector et ses Démons Innocents se présente comme bon, les combats et les cinématiques plus dynamiques par ailleurs. Reste que la réalisation et quelques éléments perturbateurs de plaisir auraient dû se voir confinés dans un cercueil.

7/10

WE LOVE KATAMARI

QUI A LA PLUS GROSSE ?

UNE BOULE MIGNONNE COMME TOUT SERAIT-ELLE L'ARME ULTIME ? DEVANT LES RAVAGES CAUSÉS DANS *WE LOVE KATAMARI*, LA RÉPONSE SEMBLE TROUVÉE… UNE BONNE SURPRISE.

We Love Katamari est le prototype même du jeu qui laissera vos amis dubitatifs, lesquels iront même jusqu'à craindre pour votre santé mentale en vous voyant cumuler chaises, voitures, chiens, maisons, dans une joyeuse frénésie, le tout agrémenté d'une ambiance psychédélique lorgnant à la fois sur *Chapi-Chapo* et les *Teletubbies*. Mais vous rirez sous cape, sachant pertinemment qu'ils seront bientôt victimes de ce jeu terriblement addictif, tout comme vous-même y avez succombé, peu auparavant. Soyons justes, l'auteur de ces lignes n'a pas vu le danger venir, car rarement concept semblait à ce point limité. Jugez plutôt : en temps limité, il vous faut pousser une boule (ou « Katamari ») de quelques centimètres de diamètre, en absorbant tous les objets de même proportion qu'elle. Cela

LA KATAMARI IRA JUSQU'À ATTEINDRE LE KILOMÈTRE DE DIAMÈTRE

commence dans une chambre d'enfant, qu'il faut ranger : trombones, crayons, gommes, punaises, sont vos premières cibles. Mais à force d'accumuler les prises, la Katamari grossit ! Désormais, de nouvelles prises sont à votre portée : gros marqueurs, modèles réduits. Puis ballons, cahiers, verres… À l'étape suivante, vous êtes apte à franchir la barrière qui vous séparait de l'extérieur : vous sautez par la fenêtre et commencez à dévorer sur votre passage des objets toujours plus imposants. C'est alors que le compteur arrive à zéro, vous laissant vous demander ce qui serait arrivé si vous n'aviez été stoppé dans votre élan. Rassurez-vous, la réponse ne se fera pas attendre trop longtemps : d'autres missions vous permettront d'atteindre le kilomètre de diamètre (voire plus), et ce seront alors montagnes, villes, monstres marins, continents qui s'agglutineront sur la vorace Katamari.

PLAISIRS INTUITIFS

Sur un postulat de départ minimaliste, le jeu parvient dès lors à se renouveler, avec une ingéniosité impressionnante : la Katamari est remplacée par un sumotori qu'il faut nourrir jusqu'à le rendre assez volumineux pour battre son adversaire, ou bien se transforme en boule de feu qu'il faut



■ 1-La Katamari a atteint les 550 mètres, et menace déjà les buildings. Une vraie vision d'apocalypse.
2-Cette fois, ce sont les nuages qu'il faut entasser, et laisser filtrer enfin les rayons du soleil.

GENRE : CASSE-TÊTE
NOMBRE DE JOUEURS : 1 À 2
MACHINE : PLAYSTATION 2

ÉDITEUR : ELECTRONIC ARTS / DÉVELOPPEUR : NAMCO





UN MOUVEMENT LUDIQUE PERPÉTUEL







■ 3-Le menu où sont proposées les diverses missions adopte un look digne de gribouillis d'enfants.
4-La Katamari se lance dans une course contre des formule 1 : elles ne feront pas le poids…
5-Le personnage peut se déguiser en s'équipant d'objets obtenus en récompense de ses exploits.

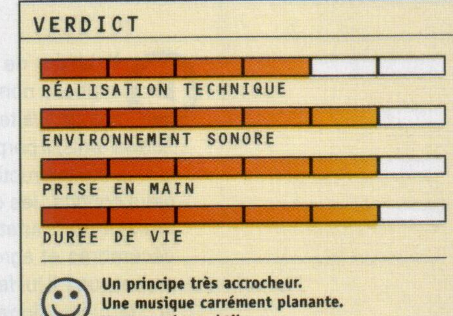
alimenter en combustibles afin d'entretenir le feu d'une bande de campeurs… Et le délire continue avec une course de formule 1 qui se termine par l'intégration des concurrents à votre boule exponentielle, ou encore la cueillette de fleurs s'étendant à perte de vue. Autant l'avouer, le plaisir pris à *We Love Katamari* est très primitif : il s'agit, au fond, de vouloir toujours se mesurer à plus fort que soi, et convoiter éternellement ce qui échappe à la capacité de la boule. La jouissance de voir se renverser les rapports d'échelle et de pouvoir toiser de haut ce qui, il y a peu, paraissait gigantesque, est aussi une sensation au cœur de l'expérience de jeu. Le seul sujet de *We Love Katamari* n'est toutefois pas suffisant pour accrocher durablement le joueur, et de fait le titre s'enrichit de deux qualités indispensables.

TOTALE DÉVIANCE

Tout d'abord, un gameplay subtil qui ne consiste pas à diriger la boule, mais le petit personnage qui la pousse. Du coup, il faut manier la Katamari comme on le ferait d'un tank, grâce à un dosage des deux sticks analogiques. Derrière son aspect enfantin, le titre prend en compte chaque élément collé sur la boule, ce qui influence la maniabilité : un objet rectiligne casse la forme sphérique et empêche le volume de rouler. De plus, le poids se ressent à travers une résistance en montée et une aisance en descente. Quant au deuxième atout, il s'agit de l'univers, folklorique et délirant, à base d'extra-terrestres loufoques venus nettoyer la Terre de ses déchets. Si les graphismes empilent les couleurs « flashy », c'est la musique qui se distingue, avec des ritournelles bien allumées qui nous confirment la nature déviante de l'œuvre. Fun comme un casse-tête à la *Tetris* (dont il a la durée de vie infinie), original comme un ovni japonais (à la *Mr. Moskeeto*), *We Love Katamari* est enfin un pur jeu de sport, en ce sens qu'il est idéal pour des compétitions entre potes. Encore une affaire de taille…

#Denis

VERDICT



RÉALISATION TECHNIQUE

ENVIRONNEMENT SONORE

PRISE EN MAIN

DURÉE DE VIE

Un principe très accrocheur.
Une musique carrément planante.
Un gameplay subtil.

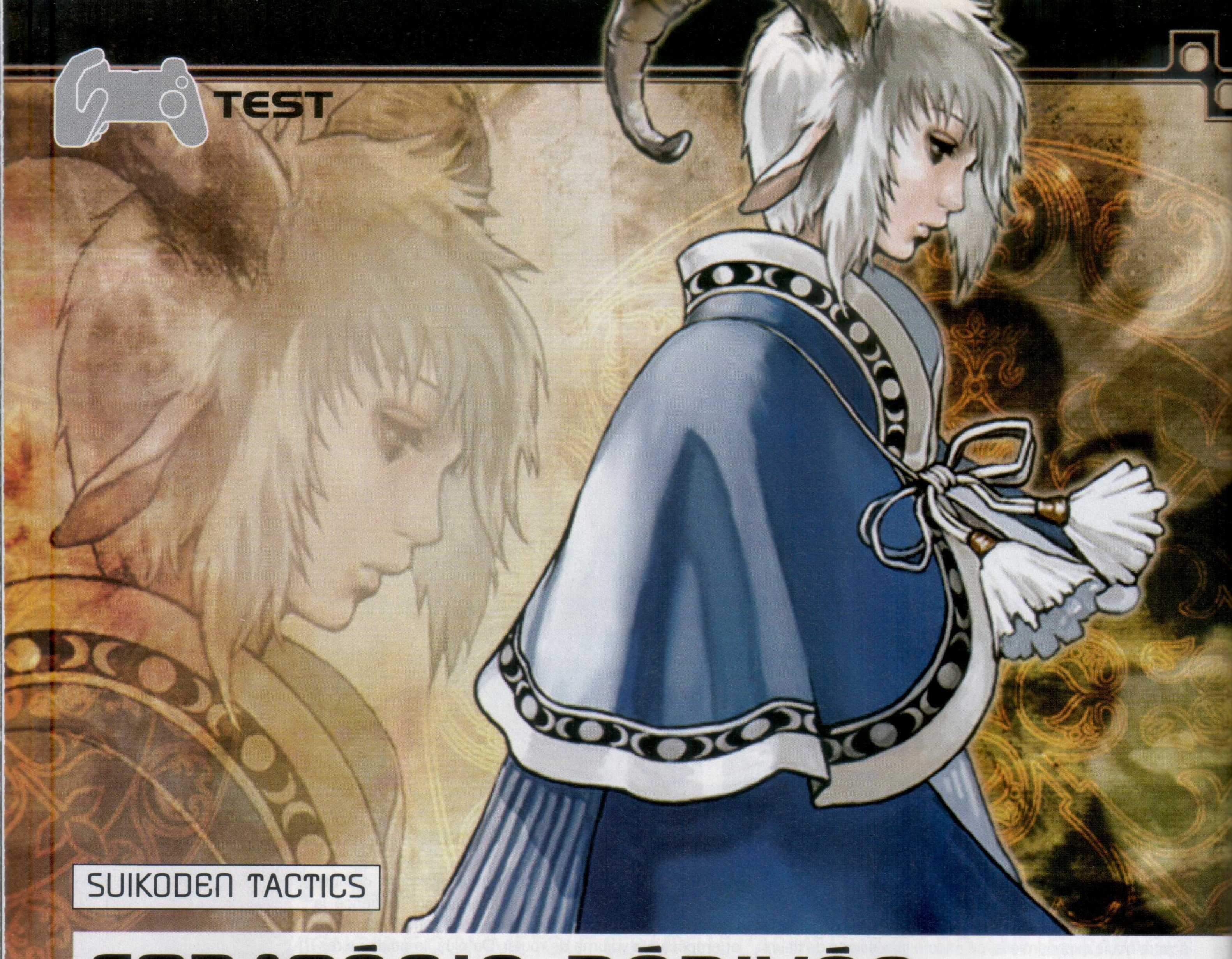
Un look qui peut dérouter.
Rapidement répétitif.
Pas mal de chargements.

EN RÉSUMÉ Le principe enfantin de *We Love Katamari* cache un casse-tête accrocheur presque aussi définitif qu'un *Tetris*, mais à l'univers très marqué qui pourra en rebuter certains. Très maniable, il s'impose tout particulièrement en compétition entre amis. Quant à son contenu, il finit par fasciner, au point de nous avoir inspiré quelques réflexions dans notre rubrique Plus loin, du mois dernier.

8/10



■ 1-Ramassez, en un temps limité, tous les origamis qui jonchent les couloirs et les salles de l'école.
2-L'empereur de l'espace, votre chef, transforme la Katamari en une étoile qui scintillera au firmament.



SUIKODEN TACTICS

STRATÉGIE DÉRIVÉE

BAPTISÉ *RHAPSODIA* AU JAPON, CE NOUVEAU JEU DE STRATÉGIE DE KONAMI ARRIVE AVEC UN TITRE PLUS EXPLICITE, DÉMONTRANT QUE LA SÉRIE PEUT CHANGER DE CAP SANS SOUCI.

L'histoire de *Suikoden Tactics* est celle d'un jeune orphelin nommé Kyril. Résolu à marcher sur les traces de Walter, son père, en compagnie de ses plus fidèles amis, il perpétue sa quête de vérité concernant des armes de destruction massive essentielles durant les derniers conflits : les canons à runes. Leur utilisation semble entraîner la mutation d'innocents en hommes-poissons décérébrés et agressifs. Pourquoi ? Comment arrêter ce processus ? Il lui faudra plusieurs années avant d'amorcer la dernière ligne droite vers les réponses à ses interrogations. Les missions initiales se déroulent bien avant les événements de *Suikoden IV* (on y croise d'ailleurs quelques protagonistes sacrément rajeunis), tandis que le développement vous place très peu de temps après, alors que la trêve est signée et que les canons commencent à manquer à l'appel. Ce tactical-RPG offre une occasion d'étoffer un univers attachant, de retrouver des personnages déjà rencontrés, tout en s'essayant à ce style auquel les *Shining Force* et autres *Final Fantasy Tactics* ont donné ses lettres de noblesse.

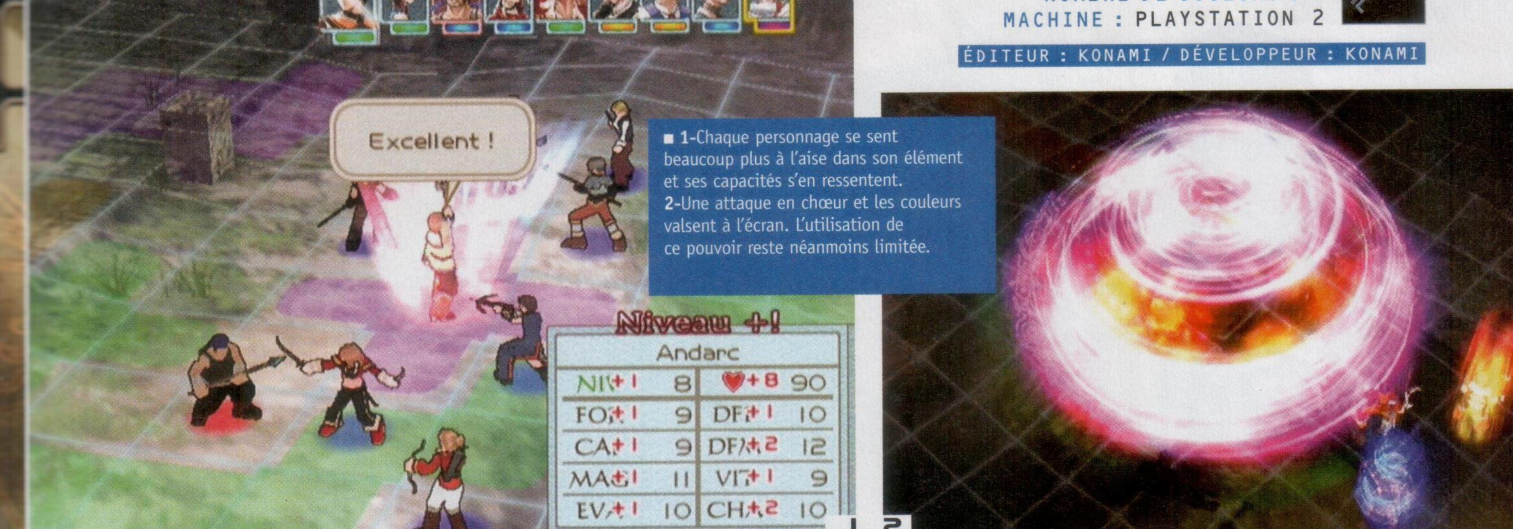
> VOUS DEVEZ COMPOSER AVEC LES CINQ ÉLÉMENTS INHÉRENTS À SUIKODEN

ÉLÉMENTAIRE !

Les mêlées s'imposent comme le cœur du soft et ressemblent à ce qu'on a l'habitude d'observer : dans une vue isométrique, des unités se rapprochant chacune d'un archétype (guerriers, magiciens, archers, soigneurs, et quelques classes spéciales) se déplacent et se déchirent tout en prévoyant les prochains coups adverses. On note tout de même quelques variantes très agréables. Vous devez composer avec les cinq éléments inhérents à *Suikoden* : le feu, l'eau, le vent, la terre et la foudre, auxquels sont associées des couleurs. Chaque compagnon d'armes est lié à un élément et chaque case de terrain peut en être imprégnée. Et comme tout élément est affaibli par un autre, l'avantage change de main facilement. Par exemple, Kyril est de feu. Si vous infusez l'élément feu sur la case qu'il traverse, il sera plus fort et regagnera même quelques points de vie à la fin du tour. En revanche si un ennemi venait à y peindre l'élément eau, il serait

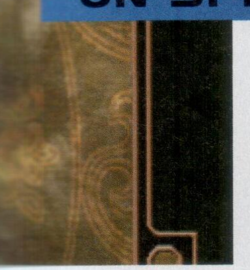


ÉDITEUR : KONAMI / DÉVELOPPEUR : KONAMI



■ 1-Chaque personnage se sent beaucoup plus à l'aise dans son élément et ses capacités s'en ressentent. 2-Une attaque en chœur et les couleurs valsent à l'écran. L'utilisation de ce pouvoir reste néanmoins limitée.

UN SPIN-OFF AUX ALLURES DE JEU D'ÉCHECS









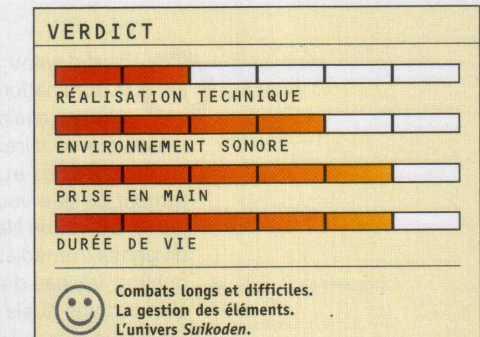
■ 3-Quelques classes spéciales permettent de diversifier les objectifs d'une carte. Par exemple, René cherchera des trésors pour vous. 4-À vous de découvrir quels personnages sont faits pour s'entendre. Auparavant, sachez qu'une discussion vaut une action. 5-Si vous avez conservé votre sauvegarde de *Suikoden IV*, il se pourrait que vous retrouviez le héros un peu plus... adulte.

vulnérable comme un nouveau-né. L'autre bonne surprise réside dans la communication entre certains combattants sur le champ de bataille : à force de tisser des liens, ils en viendront à développer une attaque de groupe (une constante de *Suikoden*), à se soutenir et se protéger. Une fois les engagements terminés, il sera question de faire le plein en ville et dans votre campement. Renforcer l'armement chez le forgeron, attribuer des runes, attacher et faire évoluer les compétences des quelque dizaines de suivants qui vous épauleront sont autant de moments indispensables pour préparer l'avenir. Remporter un choc sans perte n'est pas chose aisée, même si l'I.A. adverse fait parfois des choix incompréhensibles.

TOUT COMME PAPA

Pour dire à quel point ce spin-off se veut proche de la saga originale, il en a emprunté les plus grands défauts. Ah, si les équipes en charge savaient tirer parti des consoles aussi bien qu'ils brodent des gameplays pertinents et des trames passionnantes... Mais voilà, une fois de plus, c'est le côté technique qui plonge l'ensemble dans le bouillon et relègue quelques bons feelings au second plan. La représentation des personnages en cel shading s'avère suffisamment sommaire pour qu'on ne s'attache réellement à aucun d'entre eux. Leurs animations durant les séquences cinématiques en font des véritables Playmobil, raides comme la justice, dont les dialogues articulés sans conviction par des doubleurs (britishs) à côté de la plaque engendrent un désintérêt quasi total pour le scénario et ses acteurs. Dès lors, le jeu traîne quelques casseroles dont il a bien du mal à se délester grâce à son gameplay. C'est bien cela qui est dommage, car à côté de cet aspect cosmétique rétrograde, la production demeure plus que correcte, longue, remplie de bonnes idées, capable de contenter les aficionados et d'initier au genre de manière très convaincante.

#Plume



VERDICT

RÉALISATION TECHNIQUE

ENVIRONNEMENT SONORE

PRISE EN MAIN

DURÉE DE VIE

Combats longs et difficiles.
La gestion des éléments.
L'univers *Suikoden*.

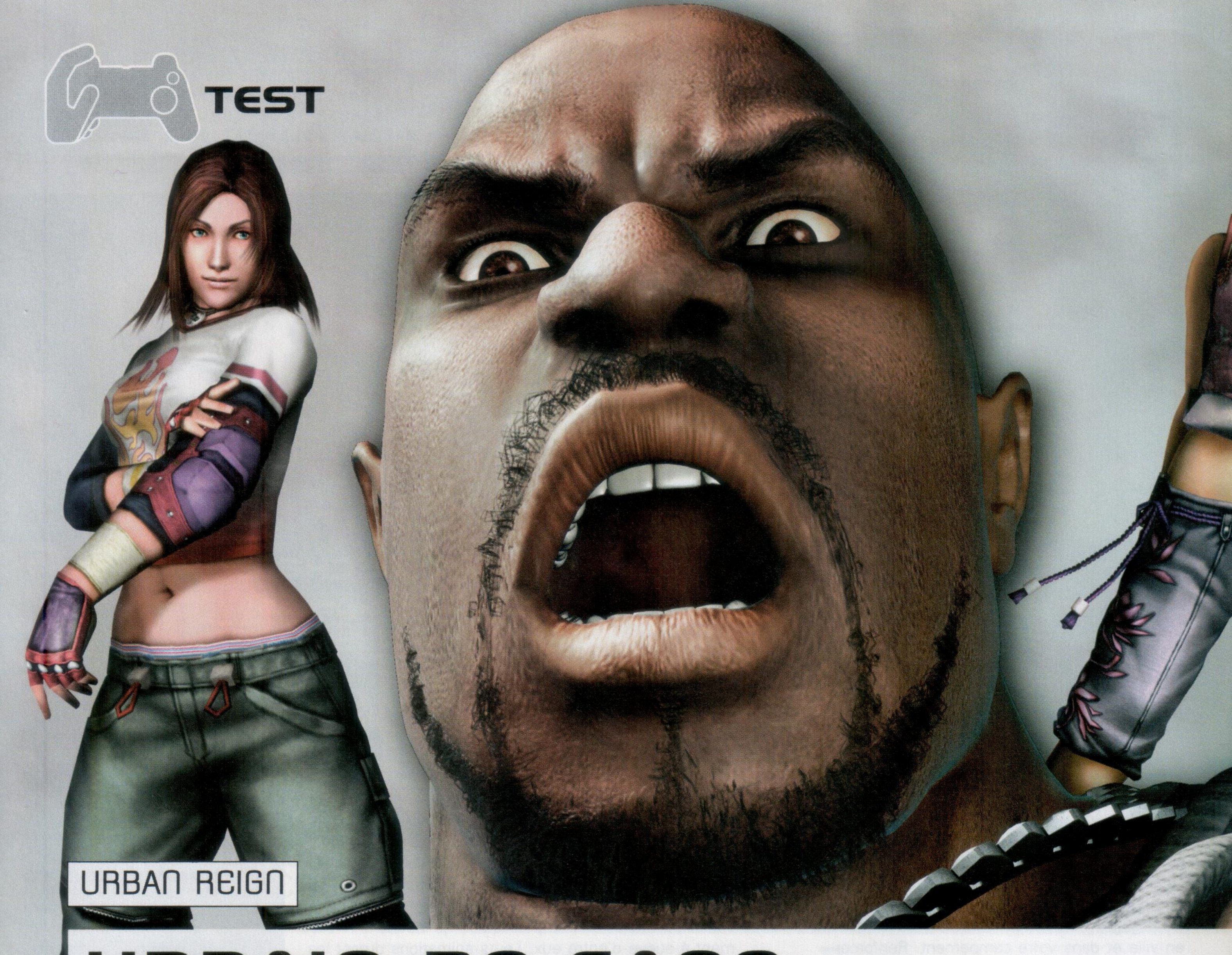
La réalisation pâteuse.
Des séquences de blabla barbantes.
Une I.A. parfois bizarre.

EN RÉSUMÉ Sans mener son affaire tambour battant, *Suikoden Tactics* remplit bien son office : un jeu de stratégie satisfaisant dans son gameplay et qui sait tirer profit de l'univers de *Suikoden*. Néanmoins, la réalisation et la mise en scène auraient mérité que Konami s'y attarde davantage, car si l'on ne juge pas un livre à sa couverture, il vaut mieux qu'il l'ait belle, simplement pour nous donner envie de l'ouvrir...

7/10



■ 1-Avant de devenir la source de malheurs du héros de *Suikoden IV*, Brandeau était un pirate bon et intègre. 2-Certaines unités peuvent chevaucher une chouette ou un Kangacorne sur lequel on trouve Trishtan, roi de la toux.



URBAIN DE SANG

ENTRE DEUX *TEKKEN* ET *SOULCALIBUR*, NAMCO TENTE SA CHANCE DANS LA BASTON URBAINE. UNE TENTATIVE LOUABLE ET SYMPATHIQUE MAIS HÉLAS PAS TOTALEMENT RÉUSSIE…

Pour devenir le roi de la rue et mener son gang à la domination urbaine, il ne suffit pas de porter de grosses chaînes et de crier « yo » à tout va. Ça, c'est pour se faire remarquer, mais pour s'imposer, ce sont des poings et des pieds dont il faut user. C'est justement ce que vous allez devoir faire dans le nouveau jeu de baston de Namco, *Urban Reign*. Baston, Namco… on pense immédiatement à *Tekken* et *Soulcalibur*, mais oubliez. Ici, pas de un contre un qui s'enchaînent, bien que certains duels soient au programme, mais des joutes à plusieurs qui vous feront parfois affronter bien plus d'un seul adversaire. Beat'em all, alors ? Pas tout à fait non plus, car chaque combat est distinct des autres, aussitôt terminé, on passe à la « mission » suivante située ailleurs et avec parfois des objectifs différents, comme terminer le combat en temps limité ou encore protéger un équipier tout en combattant ses assaillants. Un système un peu particulier, donc, mais pas désagréable car il permet, entre chaque niveau, de booster les capacités de son personnage en divers domaines : résistances aux coups portés à la tête ou aux jambes, puissance des enchaînements ou des prises… À vous de répartir les quelques points glanés pour optimiser votre protégé. On peut ainsi décider de tout miser sur la défense, par exemple, à moins que vous ne préfériez l'attaque… L'inconvénient d'un déroulement aussi saucissonné, c'est que forcément, l'ambiance en prend un coup. Car même si on a droit à des briefings voire à quelques cinématiques, il faut bien dire qu'on se fiche éperdument de l'histoire, on finit par accumuler les combats juste pour le fun en oubliant pourquoi on se bat.

> LES COUPS S'ENCHAÎNENT AVEC UN NATUREL DÉCONCERTANT

FUN ET VIOLENCE

Et côté fun, il faut reconnaître que c'est plutôt réussi. Petit à petit, on apprend à mieux maîtriser son personnage tandis que de nouveaux mouvements deviennent régulièrement accessibles. De cette manière, on a toujours l'impression d'évoluer, ce qui évite de se lasser trop vite. Et la jouabilité est d'une grande simplicité : très



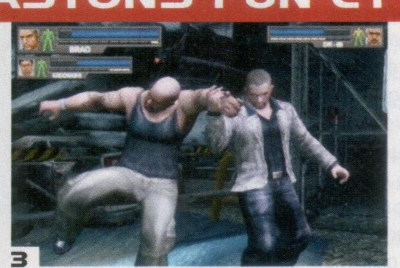
GENRE : COMBAT
NOMBRE DE JOUEURS : 1 À 4
MACHINE : PLAYSTATION 2

ÉDITEUR : NAMCO / DÉVELOPPEUR : NAMCO

■ 1-Il ne faut jamais se priver de continuer à s'acharner sur un ennemi à terre. C'est lâche mais efficace ! 2-Étincelles et effets de particule nous font bien comprendre que certaines techniques font très mal.



DES BASTONS FUN ET DYNAMIQUES... MAIS LIMITÉES







■ 3-Non non, les deux gaillards n'entament pas une danse amicale : y a comme du cassage de bras dans l'air ! 4-Histoire de marquer le coup, le jeu passe au ralenti quand on achève un ennemi. La classe ! 5-C'est sur cet écran que vous répartissez les points d'expérience gagnés après chaque combat.

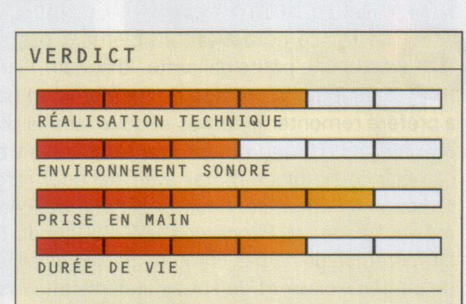
vite, on arrive à caser quelques coups de pied avant de prendre l'ennemi, le mettre à terre et le finir en grimpant dessus pour lui coller quelques poings dans la tête. On peut même le choper dans les airs, grimper aux murs pour se la péter un peu avec une pirouette, cogner deux ennemis à la fois pourvu qu'on soit bien placé... Et une jauge qui se remplit en fonction des coups que vous prenez et que vous portez vous permet de déclencher quelques attaques spéciales comme une série de jabs particulièrement redoutable ou encore un mouvement qui augmente votre puissance quelques secondes. Évidemment, si nos racailles étaient animées comme des manches à balais, on trouverait ça moins drôle, seulement il faut saluer le travail réalisé sur les animations, fluides et variées. Les coups s'enchaînent avec un naturel déconcertant, si bien qu'on croit très vite à ce qui se passe à l'écran même si, bien sûr, tout est exagéré pour rendre l'action plus impressionnante. A priori, on s'amuse donc pas mal mais...

PAS LOIN DU BUT

... mais voilà, les limites du jeu se font sentir relativement vite. Car pris dans notre folie dévastatrice, on se rend compte que les développeurs ne sont pas allés au bout de leur concept. Ainsi, on peut casser de nombreux éléments du décor, mais hélas pas s'en emparer, sauf rare exception, pour se battre. Frustrant ! D'autre part, il aurait été quand même bien plus sympathique de pouvoir évoluer dans des environnements ouverts, un peu comme dans *The Warriors*, le concept s'y prêtait à merveille. Enfin, la difficulté finit parfois par sérieusement agacer, avec une intelligence artificielle qui arrive à vous vider votre barre de vie très rapidement sans que vous puissiez vraiment réagir. Surtout qu'on alterne des combats « cotons » avec d'autres confrontations beaucoup plus aisées. De fait, et malgré la présence d'un multijoueur à quatre pas mal sans être inoubliable, *Urban Reign* manque un peu sa cible et nous laisse la sensation qu'on est passé à côté de quelque chose de beaucoup plus excitant. La bonne nouvelle, c'est qu'il y a du potentiel pour une éventuelle suite sur PlayStation 3 !

Jérôme

VERDICT



Évolution permanente du personnage.
Jouabilité simple et fun.
Animations très réussies.

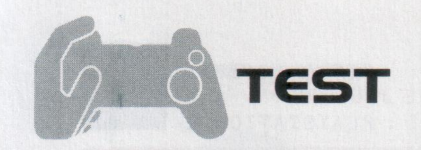
Décors pas assez interactifs.
Environnements fermés.
Difficulté inégale.

EN RÉSUMÉ *Urban Reign*, c'est un peu comme un chewing-gum : au début c'est frais, c'est bon. Puis petit à petit, le goût s'en va et finalement, on continue à le mâcher un peu, juste parce qu'on en a pris l'habitude, avant de le cracher sans regret. À conseiller si le fun à petites doses vous suffit, mais les joueurs plus exigeants devront passer leur tour. Et tenter d'y jouer chez un pote... parce que ça vaut le coup d'œil quand même !

6/10



■ 1-C'est un fait : autant, certains combats sont faciles, autant, d'autres sont... un peu prise de tête.
2-Dans les situations un peu délicates, il est possible d'appeler votre équipier au secours.



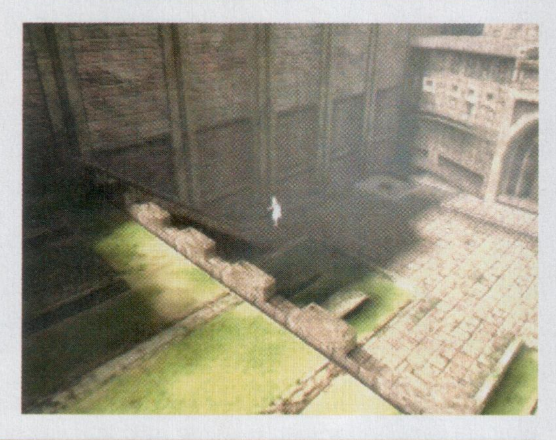

GENRE : ACTION/PLATE-FORME NOMBRE DE JOUEURS : 1
ÉDITEUR : SONY DÉVELOPPEUR : SONY
MACHINE : PLAYSTATION 2

CORNES D'ABONDANCE

10/10

ICO Ô JOIE ! *ICO* REVIENT ! IL EST VRAI QUE LA PREMIÈRE FOIS, IL S'AGISSAIT D'UN SIMPLE PASSAGE ÉCLAIR...





Profitant de la sortie de *Shadow of the Colossus*, Sony donne une nouvelle chance à *ICO* en le rééditant dans la foulée (en édition séparée), sans y apporter toutefois la moindre nouveauté. Une initiative qui rappelle que le titre n'a pas vraiment rencontré son public lors de sa sortie, même s'il s'est par la suite imposé comme une œuvre culte (un phénomène très fréquent au cinéma). Cette deuxième chance confirme aussi que *Shadow* et *ICO* sont connectés, bien que les auteurs contestent qu'il s'agisse d'une série à proprement parler... Loin d'avoir vieilli, *ICO* impressionne plus que jamais par sa réalisation hors norme, pour ainsi dire irréprochable. Il pourrait même faire pâlir *Shadow* lui-même, n'accusant aucune des limitations techniques de ce dernier : le décor s'étale à perte de vue, sans problème d'affichage, et la maniabilité est d'une précision diabolique. L'aventure s'avère dans l'ensemble mieux rythmée, avec un mélange très adroit entre les phases de plate-forme et le combat avec les ombres : on est bien loin du découpage plan par plan d'un *Prince of Persia*. Quant à l'ambiance poétique, elle a déjà fait couler beaucoup d'encre, et notamment dans ces pages. Il est vrai que la solitude écrasante qui domine ces longs remparts battus par le vent et ces corridors mal éclairés, la silhouette diaphane de Yorda et son petit cri étouffé qui annonce l'attaque des ombres contribuent à tisser une expérience de jeu absolument unique en son genre. Un des grands chefs-d'œuvre de l'histoire vidéoludique.

#Denis


GENRE : ACTION NOMBRE DE JOUEURS : 1
ÉDITEUR : UBISOFT DÉVELOPPEUR : PIPEWORKS
MACHINE : PSP

5/10

LE TEMPS DES REGRETS

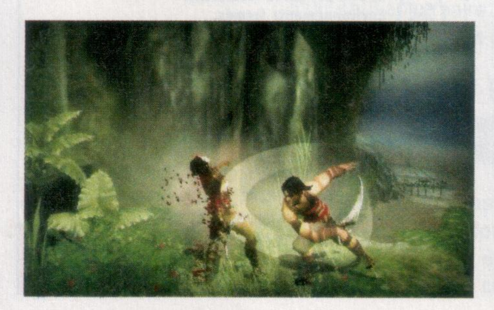
PRINCE OF PERSIA: REVELATIONS LES ADAPTATIONS VONT BON TRAIN SUR PSP. MAIS ON DIRAIT QUE LES GROSSES DÉCEPTIONS AUSSI. DAMNED !



Le Prince ne pouvait visiblement pas se présenter sur la PSP sans une petite galipette, le coquin. Car au lieu de nous convier à un logique portage du dernier volet paru sur 128 bits, Ubisoft a préféré remonter le temps et nous faire le coup du remake de *l'Âme du Guerrier*. Un jeu qui en son temps avait beaucoup plu, même si l'ambiance gothique-metal avait de quoi refouler les fanatiques de narration à l'orientale. Pour ce qui est du scénario, il s'agit donc de la même salade : le Prince déboule sur l'Île du Temps pour demander à l'Impératrice de ne pas créer les Sables et se tape tout un palais rempli de pièges vicieux et de sbires plus maléfiques les uns que les autres. Le système de combat prouve qu'il est vraiment très bien pensé, les puzzles et phases de plate-forme sont inventifs, et les pouvoirs, qui influent directement sur le sablier ou sur votre vitesse, rajoutent un peu plus de piment encore. Petite nuance toutefois par rapport à l'original, quelques passages inédits ont été implémentés pour que Son Altesse ne traîne pas une odeur d'arnaque absolue. Parce que sur la portable de Sony, le bretteur de Babylone ne se présente pas vraiment dans une forme olympique.

Tout d'abord, même si la réalisation s'avère solide de prime abord, l'écran beaucoup trop sombre, la rémanence, certains ralentissements intempestifs ainsi que des bugs d'affichage et de sons inexplicables lèvent le voile sur un problème d'optimisation assez gênant. Sans parler des temps de chargements longs, mais looooooongs... L'impression de parcourir une bêta nous traverse l'esprit assez vivement. Un crime de lèse-majesté, en somme.

#Plume







GENRE : ACTION
NOMBRE DE JOUEURS : 1
MACHINE : PLAYSTATION 2



THE SWORD OF ETHERIA

À VOS SOUHAITS !

CE N'EST PAS PARCE QUE SON TITRE EST DIFFICILE À PRONONCER QU'IL FAUT BOUDER LE NOUVEAU BEAT'EM ALL DE KONAMI. IL Y A TOUT UN TAS D'AUTRES RAISONS PLUS VALABLES.

Deuxième essai de beat'em all après le décevant *Nanobreaker*, *The Sword of Etheria* (*OZ* au Japon) joue lui aussi la carte de l'originalité. Quand son prédécesseur tentait de titiller la fibre créative du joueur en lui proposant de fabriquer ses propres combos, *TSOE* l'aide à développer ses réflexes et son sens du rythme. La subtilité du jeu vient en effet de son système de combat, qui permet au joueur et à ses deux acolytes (gérés par l'I.A.) de jouer au volley-ball avec les ennemis. Il suffit en fait d'exécuter un combo spécial pour envoyer un sbire sonné sur votre premier partenaire, qui le fera passer au troisième larron avant que ce dernier ne vous rende la politesse, et ainsi de suite jusqu'à la vaporisation de la cible. Évidemment, chaque passage de témoin se veut un minimum stylé et il s'agit de coller un maximum de ramponneaux au monstre avant de le refiler à son voisin, histoire de faire monter la jauge de tension et de sortir des combos ultra-puissants qui dérouillent un max des boss qui restent insensibles aux coups de base. Dynamique et enthousiasmant, le système de Konami montre toutefois assez rapidement ses limites.

OUI, MAIS...

La caméra, pas toujours très réactive, rend le suivi et la réception des envois assez fastidieux, surtout quand il faut en plus éviter les assauts d'ennemis parfois nombreux. On regrettera aussi un design général boiteux qui alterne sans discontinuer entre le très beau et l'atroce, ce qui a pour effet d'éjecter le joueur d'une ambiance qu'on aurait voulue plus marquée. Level design bateau (couloirs vides et salles pleines), cinématiques insipides et dialogues de sourds à peine animés, on a vu plus enchanteur. C'est dommage, car même avec ses défauts, le jeu reste accrocheur, grâce à son dynamisme et à ses possibilités d'upgrade des personnages. Techniquement médiocre, *TSOE* pourra charmer les amateurs grâce à son système original et à sa durée de vie convenable, mais il y a fort à parier que ses défauts le privent d'une longue carrière...

#Ed

VERDICT

GRAPHISME

SON

MANIABILITÉ

DURÉE DE VIE

Passe-passe le monstre !
La customisation des personnages.
Un jeu que l'on peut refaire plusieurs fois.

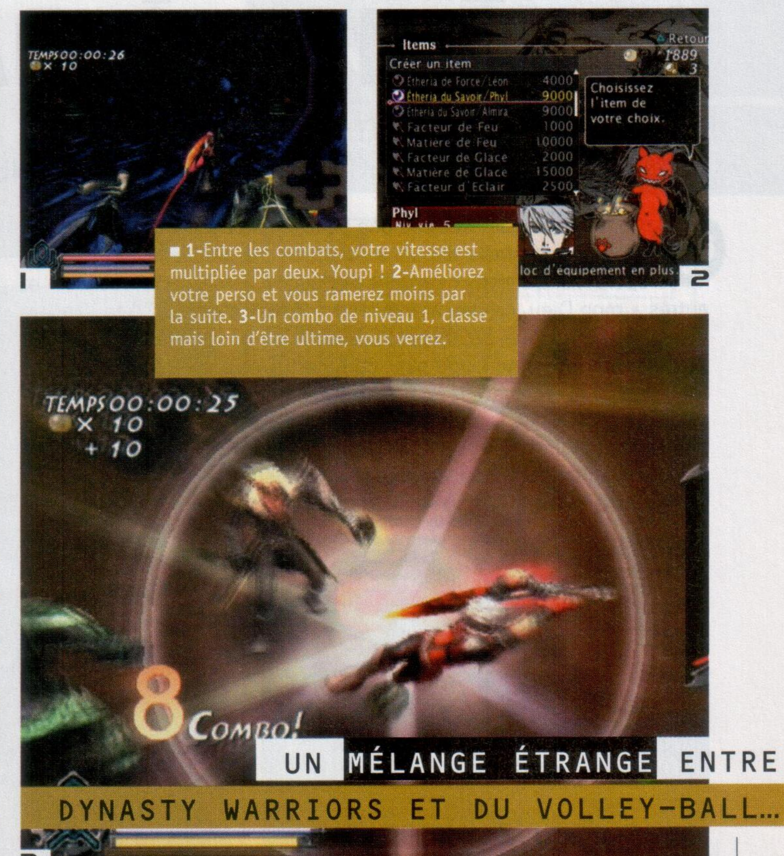
Des problèmes pour suivre l'action.
Techniquement faiblard.
Le côté cheap des dialogues et cinématiques.

EN RÉSUMÉ *The Sword of Etheria* ne convainc pas. Parfois brillant, souvent rageant, le jeu de Konami est très inconstant dans son gameplay. Et comme la partie esthétique (aussi bien audio que vidéo) alterne entre le très classe et « la bande à Basile », on a du mal à rentrer totalement dans l'atmosphère du titre. Reste un système sympa et une rejouabilité excellente pour attirer les éventuels amateurs.

6/10



■ **1**-Il est possible d'ordonner aux alliés d'attaquer une cible précise. **2**-Un ennemi sonné peut être envoyé à l'un de vos partenaires. **3**-Les artworks, très réussis, tranchent un peu avec le reste du jeu.



■ **1**-Entre les combats, votre vitesse est multipliée par deux. Youpi ! **2**-Améliorez votre perso et vous ramerez moins par la suite. **3**-Un combo de niveau 1, classe mais loin d'être ultime, vous verrez.

UN MÉLANGE ÉTRANGE ENTRE DYNASTY WARRIORS ET DU VOLLEY-BALL...

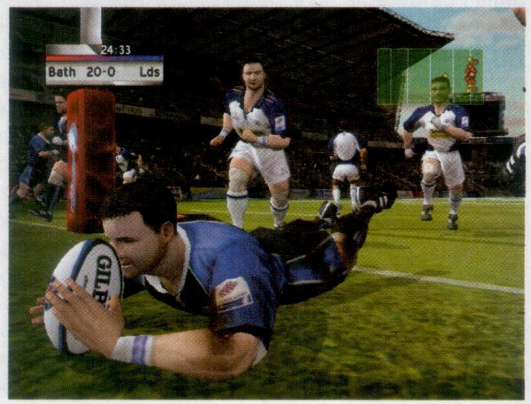
 

GENRE : RUGBY NOMBRE DE JOUEURS : 1 À 2
ÉDITEUR : UBISOFT DÉVELOPPEUR : SWORDFISH STUDIOS
MACHINES : PLAYSTATION 2 ET XBOX

DIRECTION LAPORTE ! 4/10

RUGBY CHALLENGE 2006 MALGRÉ LE STUDIO SWORDFISH À L'ORIGINE DE *JONAH LOMU RUGBY*, L'OVALIE RATE SON RETOUR SUR LE TERRAIN VIRTUEL.





Autant mettre les poings sur les pifs tout de suite, peu de chance que *Rugby Challenge 2006* rentre dans le gotha des simulations sportives sur console. Pourtant, tout ne commence pas aussi tristement et c'est bien cela qui est le plus dommageable. Hors phases de jeu, le titre propose pas mal de bonnes choses via le menu. Mode Carrière intéressant sur écran, création de club avec maillot, gestion de l'entraînement et des finances du club et tutti quanti. Un mode Challenge offre même de relever quelques défis au travers des rencontres qui ont forgé l'histoire de ce sport. Les meilleurs championnats du monde sont présents, franchouillards que nous sommes, on piaffe même d'impatience à se tamponner de joie dans les rencontres du Top 14. Vu sous l'angle du menu, tout ceci paraît des plus attrayants, sauf que, sur le terrain, c'est la catastrophe ! Ça ressemble à tout ce que vous voulez sauf à du rugby. Pas de mauls pénétrants, pas de percussion au centre, le jeu sur l'aile est quasi obligatoire et les parties se résument rapidement à du « passe à l'aile et accélère ». Les feintes de corps sont grotesques et le jeu au pied se révèle d'une simplicité enfantine ; tous les fondamentaux liés à ce joli sport sont bafoués. Les graphismes auraient pu rattraper le tout, mais même de ce côté, le jeu affiche de sacrées faiblesses. Pour finir de nous achever, les compos des équipes nationales ne sont pas modifiables et les licences officielles ne dépassent pas l'équateur. Pas d'Haka et patatra !



#Marty

GENRE : SPORT NOMBRE DE JOUEURS : 1 À 4
ÉDITEUR : 2K SPORTS DÉVELOPPEUR : 49 GAMES
MACHINES : PLAYSTATION 2 ET XBOX

5/10

ALLÔ, ICI, À NAGANO...

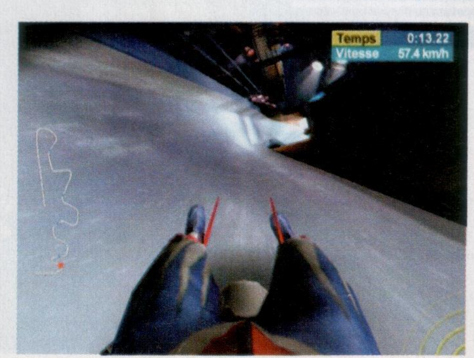
TORINO 2006 À DÉFAUT DE BOULES DE NEIGE, SI ON SE PAYAIT UNE BONNE (?) PETITE TRANCHE DE SKI, DE LUGE ET DE PATINS ?

Ça ne loupe pas. Comme une poisse, une malédiction que le jeu vidéo se trimballe depuis sa création : la simulation d'épreuves sportives. De joyeux « explose-joystick », « massacre-pouces » et autres « mon Dieu, j'ai des ampoules ! ». Aussi, c'est l'œil très suspect qu'on jette le disque de *Torino 2006* dans sa console. Et, comme dit précédemment, ça ne loupe pas : commentaires audio navrants d'amateurisme, va-et-vient incessants entre deux touches pour accélérer, jauge de puissance. Tout le vocabulaire, tous les mécanismes du genre répondent présents, balourdent leur « yes, sir ! » avec conviction. Bref, l'envie d'éjecter la cochonceté (qui sait, elle est peut-être contagieuse !) traverse rapidement l'esprit. Manquerait plus qu'elle nous dégoûte des vrais jeux ! Et puis, on s'y lance, dans la grande aventure neigeuse. Dans sa quinzaine d'épreuves. Et l'on s'y prend au jeu. Parce que malgré une réalisation très (mais alors vraiment) quelconque, l'impression de vitesse est bien là. Les épreuves de ski ou de luge impressionnent et l'on se passionne pour la gestion de la fatigue de son athlète. Et l'on se prend à regretter : pourquoi aucun mode Carrière ? Où est passée cette simulation de Barbie, autrement appelée création de personnage ? Simple d'accès, mais aussi dénué de profondeur, *Torino 2006* prend son léger envol à plusieurs, chacun jouant à son tour. Donc, raté pour le jeu sportif multi-épreuves de l'année, mais pas si mal, comparé à la concurrence.

#Raphaël









GENRE : SPORT
NOMBRE DE JOUEURS : 1 À 2
MACHINE : XBOX 360

ÉDITEUR : ELECTRONIC ARTS / DÉVELOPPEUR : ELECTRONIC ARTS

MADDEN NFL 06

JOHN AU RÉGIME

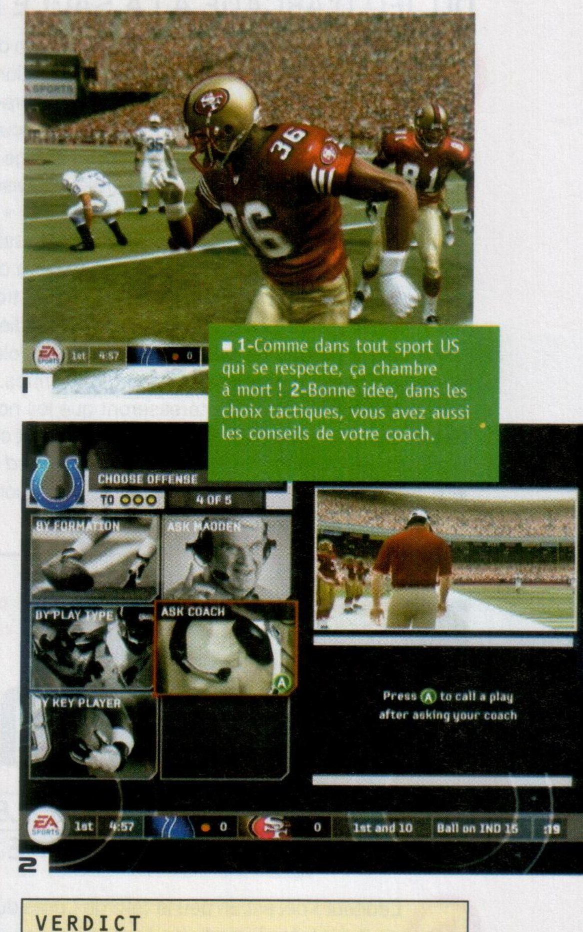
À L'HEURE OÙ LES COLTS D'INDIANAPOLIS TAQUINENT LES VIEUX RECORDS DES DOLPHINS DE DON SHULA, ELECTRONIC ARTS MARTYRISE LES CONTENUS DE NOTRE BONNE VIEILLE LICENCE.

Cela faisait déjà quinze longues années qu'EA et son ventripotent consultant John Madden avançaient à bonds de puces en remaniant les différentes versions de leur jeu de football américain. Même peu nombreux, ces remaniements allaient pourtant toujours dans le sens d'une appréciable évolution et savaient apporter un plus sur le fond, autant que sur la forme. De mémoire, on n'avait encore jamais assisté à une régression au niveau des contenus, ce qui, malheureusement, est le cas de cette version next gen.

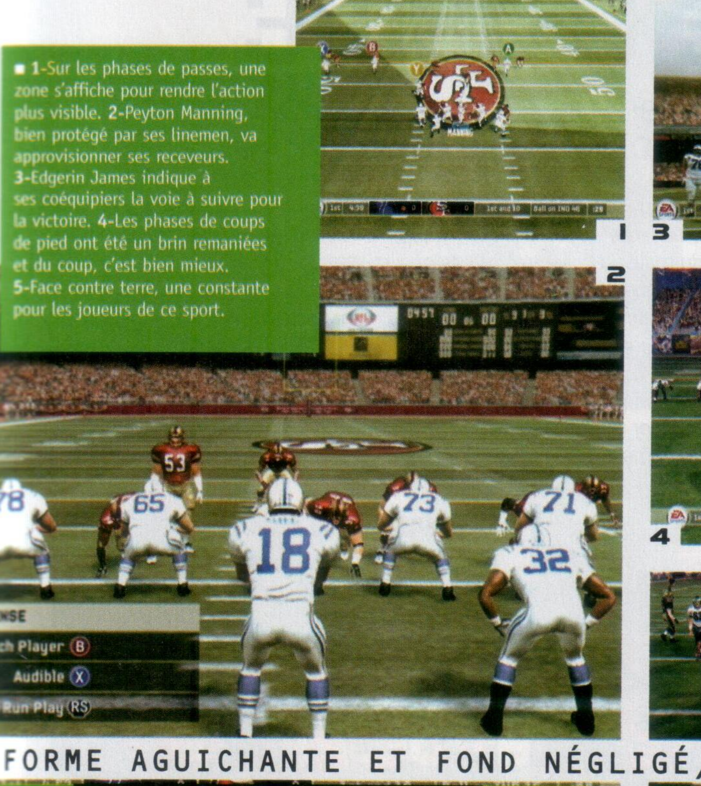
SOLDES SUR LES MODES !

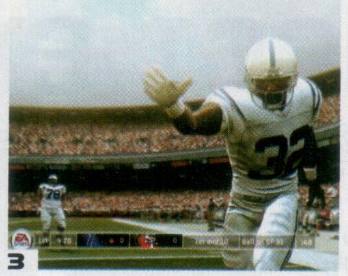
Seuls rescapés de ce désastre, le mode Franchise et le online peinent cependant à faire oublier les options Entraînement et Minicamp (idéals pour se familiariser avec les phases tactiques), l'éditeur de joueurs, de fans et les Madden Cards (idéals pour se marrer un peu), et surtout le mode NFL Superstar, dernière bonne idée du clan EA. On est bien loin des standards affichés ces dernières saisons. Si le gameplay offre toujours de bons résultats, calqué sur la mouture de son ancienne « très » bonne version, il n'en va pas de même des joueurs gérés par la console. On ne compte plus les défenses laxistes sur les phases de course et le côté trop mécanique de receveurs se refusant à toute improvisation pour sortir d'un marquage serré. Avec tout ça, nos amis les arbitres en oublient même de balancer leurs petits foulards jaunes, synonymes de pénalités de jeu. Il faudra d'ailleurs dépasser les limites afin de voir s'afficher les interférences de passe et autres « roughness ». Amputée à presque 80 %, cette version « next gen » évite le naufrage en proposant des graphismes de grande classe. Les joueurs sont superbement modélisés et les animations ajoutent à l'ultra-réalisme. Les stades sont bluffants (Le Monster Park Stadium de San Francisco plus particulièrement), pour s'en convaincre, il suffit d'y observer la foule agiter ses petits bras, et cela en 3D, pour comprendre que la next gen franchit effectivement un palier au niveau graphique. Mais au détriment du reste !

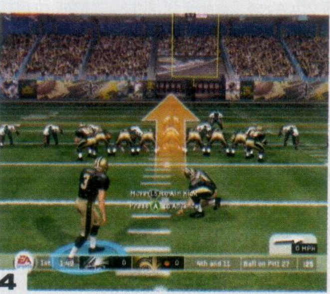
#Marty



■ 1-Comme dans tout sport US qui se respecte, ça chambre à mort ! 2-Bonne idée, dans les choix tactiques, vous avez aussi les conseils de votre coach.









■ 1-Sur les phases de passes, une zone s'affiche pour rendre l'action plus visible. 2-Peyton Manning, bien protégé par ses linemen, va approvisionner ses receveurs. 3-Edgerin James indique à ses coéquipiers la voie à suivre pour la victoire. 4-Les phases de coups de pied ont été un brin remaniées et du coup, c'est bien mieux. 5-Face contre terre, une constante pour les joueurs de ce sport.

FORME AGUICHANTE ET FOND NÉGLIGÉ, UNE CONTRE-PERFORMANCE D'EA



VERDICT

RÉALISATION TECHNIQUE
ENVIRONNEMENT SONORE
PRISE EN MAIN
DURÉE DE VIE

La modélisation des joueurs et des stades.
Une meilleure visibilité dans les écrans tactiques.
Un gameplay somme toute efficace.

L'oubli des modes NFL Superstar et Minicamp.
L'arbitrage aux abonnés absents.
L'I.A. des joueurs pas toujours au point.

EN RÉSUMÉ Fan de foot américain ou fan de sport tout court, on est forcément déçu par ce que vient de réaliser EA pour le lancement de sa gamme sur 360. *Madden* ne trahit pas ses petits copains et confirme que les développeurs se sont attelés à sortir le tout dans un emballage doré au détriment d'un contenu valable. Visiblement bâclée, cette première version next gen restera dans l'histoire comme la seule ayant régressé.

6/10

GENRE : COURSE **NOMBRE DE JOUEURS :** 1 À 4
ÉDITEUR : MIDWAY **DÉVELOPPEUR :** MIDWAY
MACHINES : PLAYSTATION 2, XBOX ET GAMECUBE

AU FOND LA CAISSE ?



MIDWAY ARCADE TREASURES 3 NEUF JEUX À TOMBEAUX OUVERTS POUR SE REMÉMORER DES TEMPS ANCIENS DU JEU D'ARCADE À LA SAUCE MIDWAY.



Cette compilation propose un tour d'horizon des titres Midway issus de l'arcade, et ayant tous pour thème la vitesse et la compétition, même s'il ne s'agit pas que de voitures. Ainsi, *Hydro Thunder* est une course de hors-bord et *S.T.U.N. Runner* met en scène des vaisseaux futuristes lancés plein pot dans des circuits cylindriques. De même, la période couverte s'étend de 1989 à 1999, ce qui offre un large éventail d'échantillons technologiques, de la 3D balbutiante de *Race Drivin'* aux détails foisonnants du nerveux *Offroad Thunder*, en passant par les courses de voitures « majorettes » que sont *Badlands* et *Super Offroad*. Plus de la moitié de ces titres offrent pourtant la possibilité d'un pilotage manuel, ce qui tend à contredire un peu l'image de l'arcade telle que la colporte aujourd'hui un *Burnout*, par exemple. Quoi qu'il en soit, la série phare de Criterion trouve ici ses origines, et il est difficile de ne pas y songer lors du mode de *Offroad Thunder* dédié au dégommage des adversaires, ou quand les véhicules de *San Francisco Rush 2049* s'envolent sous l'impulsion de leur turbo. Un vrai laboratoire plein de promesses aujourd'hui tenues. Comme souvent dans ce genre de sélection, la plupart des titres n'intéresseront que les nostalgiques, les autres décrochant très vite devant ces graphismes et concepts dépassés, et ce sont les plus proches de nous qui retiendront un peu l'attention : *Hydro Thunder*, *Offroad Thunder*, et les deux *Rush*, de vrais bons jeux rapides et brutaux, dont les qualités ne se sont pas trop émoussées.



#Denis



GENRE : BEAT'EM ALL **NOMBRE DE JOUEURS :** 1 À 2
ÉDITEUR : KOEI **DÉVELOPPEUR :** OMEGA FORCE
MACHINE : PLAYSTATION 2



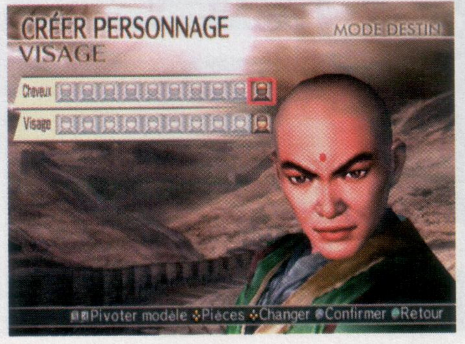
BÉGAIEMENT EXTRÊME

DYNASTY WARRIORS 5: XTREME LEGENDS C'EST UNE HABITUDE, LE DERNIER *DYNASTY WARRIORS* FAIT L'OBJET D'UNE VERSION « ENRICHIE » DE MODES SUPPLÉMENTAIRES.

L'éditeur Koei est un peu le George Lucas du jeu vidéo : tout est bon pour exploiter à mort une licence juteuse. Preuve supplémentaire, s'il en était besoin, avec ce *Dynasty Warriors 5: Xtreme Legends*, titre pompeux qui cache une récupération de *DW 5* en l'agrémentant d'options et bonus à l'utilité douteuse, et qui camouflent mal la pauvreté notoire de cet épisode. Ainsi, le mode Destin offre de créer son propre soldat, en choisissant son visage, sa coiffure et l'officier qui lui donnera des ordres. Au départ, les compétences sont limitées et aucun combo n'est disponible mais tout cela s'améliore au cours des huit missions qui constituent chaque campagne. Le mode Légende, pour sa part, nous propose une vingtaine de missions, chacune réalisable avec trois personnages au choix. Enfin, le mode Xtreme nous entraîne dans une campagne pour joueurs confirmés : une seule barre de vie (sans recharge) pour chaque stage, et une utilisation limitée du matériel collecté. Voilà de quoi mettre sous la dent les amateurs de cette licence, car pour les autres *Dynasty Warriors 5: Xtreme Legends* reste une zone sinistrée. Le gameplay très limité, l'action répétitive, les graphismes vides et l'I.A. quasi inexistante ne font rien pour entretenir l'intérêt autour de combats arthritiques. Et même si les doublages français crétins ont été remplacés par une version anglaise sous-titrée, la bêtise continue de dominer un scénario auquel on ne croit jamais. Un add-on opportuniste qui confirme que *Kingdom Under Fire* s'est vraiment approprié le genre.

#Denis







GENRE : MINI-JEUX
NOMBRE DE JOUEURS : 1 À 4
MACHINE : NINTENDO DS

DS

ÉDITEUR : SEGA / DÉVELOPPEUR : SONIC TEAM

THE RUB RABBITS!

CHAUD LAPIN

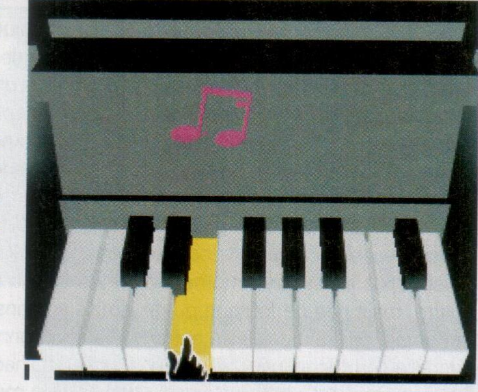
UN ÉCRAN TACTILE, UN STYLET, UNE JEUNE FILLE À SÉDUIRE… METTEZ VOS IDÉES COQUINES DE CÔTÉ, SEGA RESTE DANS LA DRAGUE MIGNONNETTE AVEC LA SUITE DE SON *PROJECT RUB*.

Faisant partie des tout premiers jeux de la Nintendo DS, *Project Rub* nous avait initiés à ses nouvelles fonctionnalités grâce à ses mini-jeux exploitant l'écran tactile ainsi que le micro. Il s'agissait alors de prendre part à diverses épreuves dont le but était de séduire une demoiselle charmante mais un peu cucul la praline. Avec *The Rub Rabbits!*, rebelote, nous revoilà repartis à la conquête d'une miss. Bon, l'histoire, à vrai dire, on s'en contrefiche vu son inconsistance et, au choix selon votre approche, sa niaiserie ou son côté totalement décalé. Ce n'est pas un reproche, car ce n'est pas pour ça qu'on joue. Vous allez donc enchaîner un peu moins d'une quarantaine de niveaux aux objectifs divers et variés : maintenir une rose sous le nez de la jeune fille sans la piquer avec les épines, bataille de boules de neige, destruction de robots à votre poursuite, sauvetage de skieurs attaqués par des ours, ajustage de couverture sur votre amie pour qu'elle ne prenne pas froid… Vous devrez donc tapoter ou gratter l'écran avec le stylet et souffler dans le micro pour accomplir toutes ces tâches. On vous demandera même parfois de mettre la console à l'envers ou sur le côté, l'affichage tirant au maximum parti des deux écrans.

LAPIN COMPRIS

Si on parle de gameplay pur, il faut reconnaître que le jeu est certes sympathique, mais ne va pas très loin. On s'amuse beaucoup au début, mais on se rend compte que les épreuves deviennent répétitives et surtout, qu'elles supportent plutôt mal un second passage. Autrement dit, une fois l'aventure finie, on revient difficilement sur chacune pour améliorer son score ou juste pour le fun. De ce côté-là, *Warioware Touched!* faisait bien mieux avec de vrais challenges. Cependant, il faut reconnaître au titre de Sega une ambiance originale assez captivante et le mérite de proposer quelques mini-jeux en multi plutôt rigolos. Mais on ne peut décemment être plus enthousiaste sur une cartouche qui ne squattera votre DS que quelques heures avant de retourner reposer dans son boîtier sans espoir d'en ressortir…

Jérôme



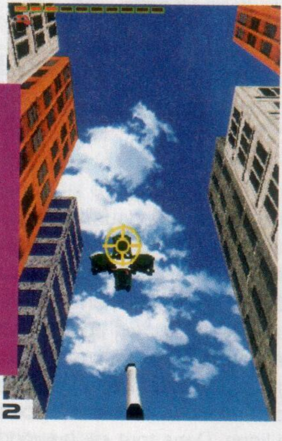
1



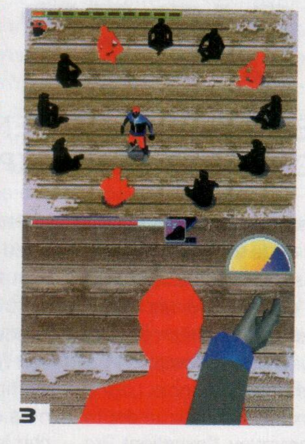
2

■ **1**-Quoi de plus romantique qu'une ballade jouée au piano pour sa belle ? **2**-Plus difficiles à battre, les boss restent quand même assez simples.

■ **1**-Soufflez de toutes vos forces pour cracher du feu et tuer ces robots ! **2**-Visez avec le stylet et tirez sur les parachutistes en soufflant. **3**-Ici, il faut baffer ses potes pour ne pas qu'ils s'endorment. Sympa ! **4**-C'est assez explicite : remontez les rails pour que le train passe. **5**-Avouez que présenté comme ça, le shifumi, ça a de la gueule, non ?



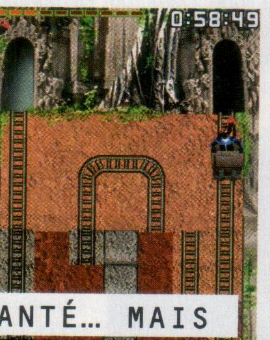
2



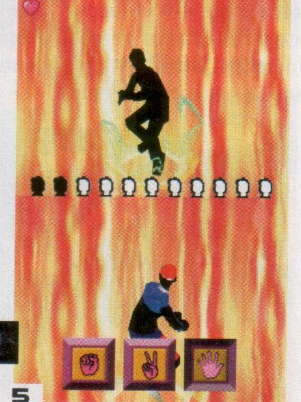
3



1

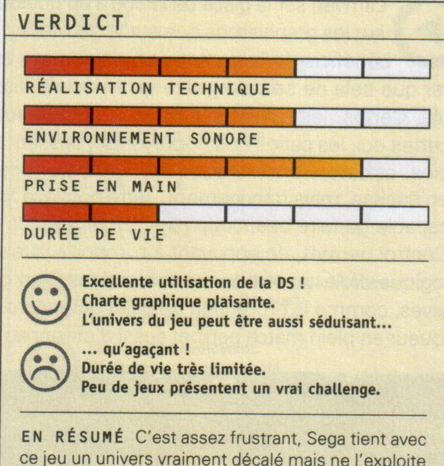


4



5

C'EST DÉCALÉ, DÉJANTÉ… MAIS SURTOUT TROP LIMITÉ ET COURT !



VERDICT

RÉALISATION TECHNIQUE

ENVIRONNEMENT SONORE

PRISE EN MAIN

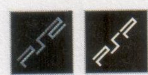
DURÉE DE VIE

Excellente utilisation de la DS !
Charte graphique plaisante.
L'univers du jeu peut être aussi séduisant…

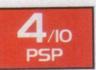
… qu'agaçant !
Durée de vie très limitée.
Peu de jeux présentent un vrai challenge.

EN RÉSUMÉ C'est assez frustrant, Sega tient avec ce jeu un univers vraiment décalé mais ne l'exploite pas de la meilleure façon. Alors, certes, c'est déjà plus complet que l'épisode précédent, mais *The Rub Rabbits!* demeure hélas trop court et superficiel pour faire l'unanimité. Reste qu'on peut tout de même se laisser séduire par son ambiance pour peu qu'on ne soit pas regardant sur la durée de vie…

6/10



GENRE : COURSE NOMBRE DE JOUEURS : 1 À 4
ÉDITEUR : CODEMASTERS DÉVELOPPEUR : CLIMAX
MACHINES : PLAYSTATION 2 ET PSP



6/10 PS2 4/10 PSP

QUAD NEUF, DOCTEUR ?

ATV OFFROAD FURY LORSQUE DEUX VERSIONS D'UN MÊME JEU SORTENT SUR DEUX MACHINES DE SONY, LAQUELLE S'EN TIRE LE MIEUX ?





Les quads envahissent nos rues et nous piquent nos places de parking en toute légalité et Codemasters a le bon goût d'éditer deux titres de Climax sur le Vieux Continent. Je ne vous étonnerai pas en vous apprenant que les deux versions sont quasiment jumelles, puisque *ATV Offroad Fury* PSP n'est que l'adaptation de la troisième mouture PS2, sortie tout de même fin 2004 aux États-Unis, ce qui ne nous rajeunit pas. Dans les deux cas, il y a du bon et du moins bon. Commençons par la grande sœur, celle qui tient sur DVD. Très certainement la meilleure évolution de la série en termes de réalisation et de moteur physique, mais loin d'atteindre des sommets quand même. Le gameplay fait la part belle aux courses poussiéreuses, remplies de bosses mettant à mal vos suspensions et vos nerfs si vos tricks ne sont pas achevés au moment de retomber au sol. Des tas de modes de jeu, jouables à quatre, mais rien de folichon ou de jamais vu dans le genre. Sur UMD, *ATV* se fait d'abord remarquer par sa maniabilité extrêmement tatillonne. Le quad réagit très mal à la croix directionnelle comme au stick, et part en tonneau à chaque fois que vous touchez quelque chose. Pénible. Que dire de la technique, pas non plus mémorable, entre aliasing intense et chutes de frame-rate intempestives dans les virages, surplombée d'un bruit de moteur qui doit masquer sans problème les résonances d'un marteau-piqueur. Dommage, car le contenu se révèle assez riche, avec quelques mini-jeux sympas, et blindé question jeu en réseau et en ligne.

Plume



GENRE : SPORT NOMBRE DE JOUEURS : 1 À 4
ÉDITEUR : 2K SPORTS DÉVELOPPEUR : VISUAL CONCEPTS
MACHINE : XBOX 360

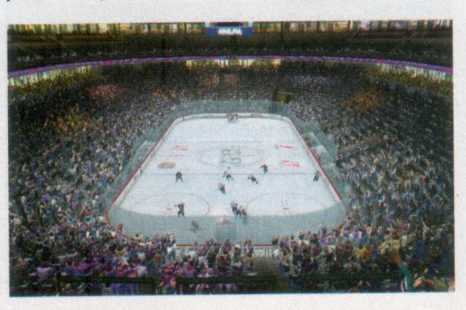
6/10

HOCKEY, C'EST « PALET »...

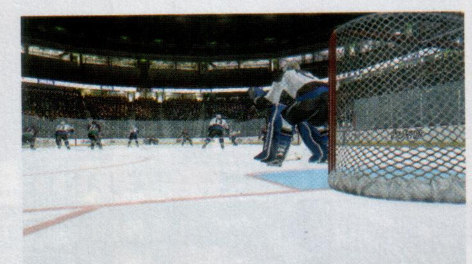
NHL 2K6 CETTE VERSION *2K6* BÉNÉFICIE À L'ÉVIDENCE DE LA PUISSANCE DE LA 360, MAIS SON POTENTIEL EST ENCORE TROP SOUS-EXPLOITÉ.

L'arrivée sur la glace de la 360 a eu quelques effets notoires, autant sur les graphismes que sur le gameplay. Si cette version *NHL 2K6* bénéficie de la toute puissance de la « trissixty », on peut regretter que cela ne se voie guère qu'en écarquillant un peu plus les mirettes. Certes, les reflets sur la glace sont beaux et celle-ci très réaliste, certes oui, les patins des hockeyeurs y laissent aussi des traces plus visibles, et certes encore oui, l'environnement dans son ensemble gagne en finesse, mais franchement, cette nouvelle Xbox est sans aucun doute capable de faire beaucoup plus. En termes de gameplay, l'excellent Pro Control permet, en appuyant à n'importe quel moment sur le stick analogique droit, de réaliser quatre actions bien précises en phases offensives, comme la protection du palet ou encore le tir lobé. Ce contrôle du joueur en plein match permet aussi d'utiliser au mieux les one-timer. Pour ce faire, une simple double pression d'un des boutons A, B, X ou Y, suffit au bonheur de cette reprise de palet souvent fatale. Dans cette version next gen, la grande nouveauté vient finalement de la prise de contrôle du gardien qui, une fois déclenchée par le stick analogique droit lorsque le palet est en possession adverse et dans la zone défensive, voit l'action se ralentir (un peu comme du Bullet Time) et une petite cible s'afficher dans votre cage. Le but est simple, vous avez quelques dixièmes de secondes pour couvrir cette zone et empêcher le palet de franchir la ligne. Dans tout ça, les modes de jeu sont toujours aussi conséquents, et l'on peut noter l'arrivée plutôt remarquée de Sydney Crosby, mégastar en devenir de seulement 18 ans, qui manquait, on ne sait trop pourquoi, à la version *2K6* de l'ancienne génération.

Marty







GENRE : PARTY GAME
NOMBRE DE JOUEURS : 1 À 8
MACHINE : GAMECUBE



ÉDITEUR : NINTENDO / DÉVELOPPEUR : HUDSON



■ 1-Une petite partie des mini-jeux est exclusive au mode huit joueurs. 2-Les mini-jeux testeront votre rapidité, sens du rythme, ou habileté. 3-On peut aussi jouer en équipe, les dés s'additionnant alors.

MARIO PARTY 7

LA CROISIÈRE S'AMUSE !

POUR LA QUATRIÈME ADAPTATION DE *MARIO PARTY* SUR NGC, MARIO ET SA CLIQUE S'OFFRENT UNE CROISIÈRE AUTOUR DU MONDE. NOUVEAUTÉS PLUS EXOTIQUES À L'HORIZON ?

L'ossature d'un *Mario Party* est archi vue, revue et re-revue : plateau de jeu agrémenté de cases bonus et malus pour pimenter le lancer de dés, icônes de l'univers Nintendo en pagaille (dont deux à débloquer ici, Birdo et Dry Bones), mini-jeux simples et addictifs qui se déclinent à foison (chacun pour soi, 2 contre 2, etc.). Non, décidément, *Mario Party* n'a plus du tout de secrets pour nous et inévitablement l'annonce d'un nouveau volet suscite de moins en moins d'enthousiasme, d'autant que leurs dates de sortie rapprochées en deviennent presque étouffantes. D'ailleurs, ce septième opus n'est pas sans rappeler le sixième puisque le micro refait son comeback. Vendu avec le jeu pour les retardataires qui ont omis d'acheter le précédent volet, son utilisation reste encore très anecdotique malgré une case qui lui est dédiée sur les tableaux de jeu. Toutefois, Hudson n'en démord pas et chaque épisode apporte son lot de variantes, histoire de donner le change.

EN SIMPLE OU EN DOUBLE

La soi-disant grande nouveauté du jeu est la possibilité de jouer jusqu'à huit, deux joueurs se partageant chacun un bout de manette. Mais cette innovation est à double tranchant, car si elle permet de laisser moins de joueurs sur le carreau, l'obligation d'avoir recours à l'ordinateur (petit tricheur, va !) est plus fréquente. De plus, les parties à huit sont quasiment identiques dans leur déroulement à celles à quatre. Heureusement, l'ensemble des modes de jeu se rattrape avec les différents plateaux, bien construits et surtout soumis à des règles différentes dans la manière d'acquérir une étoile. Par exemple, voler celles qui sont remises en début de partie en écrasant un adversaire avec un Chomp-Chomp, ou encore ouvrir des coffres au hasard, et même enchérir sur une étoile. Sans oublier les mini-jeux au nombre de 86, diablement efficaces, et le mode solo aux objectifs divers et variés face à un adversaire unique. On ne peut que s'incliner car si ce *Mario Party 7* reste conventionnel, il remplit pleinement son office et en distraira plus d'un durant un bon petit paquet d'heures.

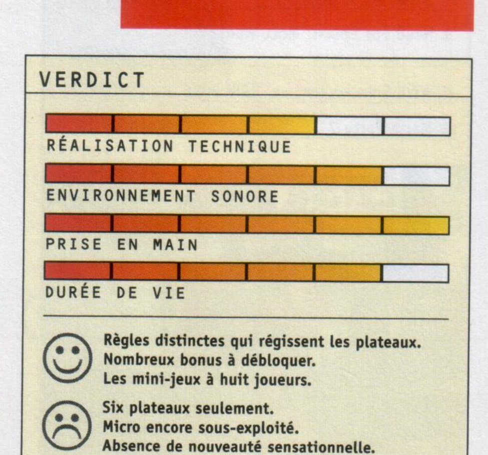
Nezumi



■ Si un Chomp-Chomp vient à écraser un adversaire, il lui vole une étoile.



■ 4-Rapide coup d'œil sur les persos jouables de ce nouvel opus. 5-Bowser se fera un plaisir de mettre son grain de sel en cours de partie. 6-Donkey n'est pas jouable, mais l'affronter est récompensé par des pièces.



VERDICT

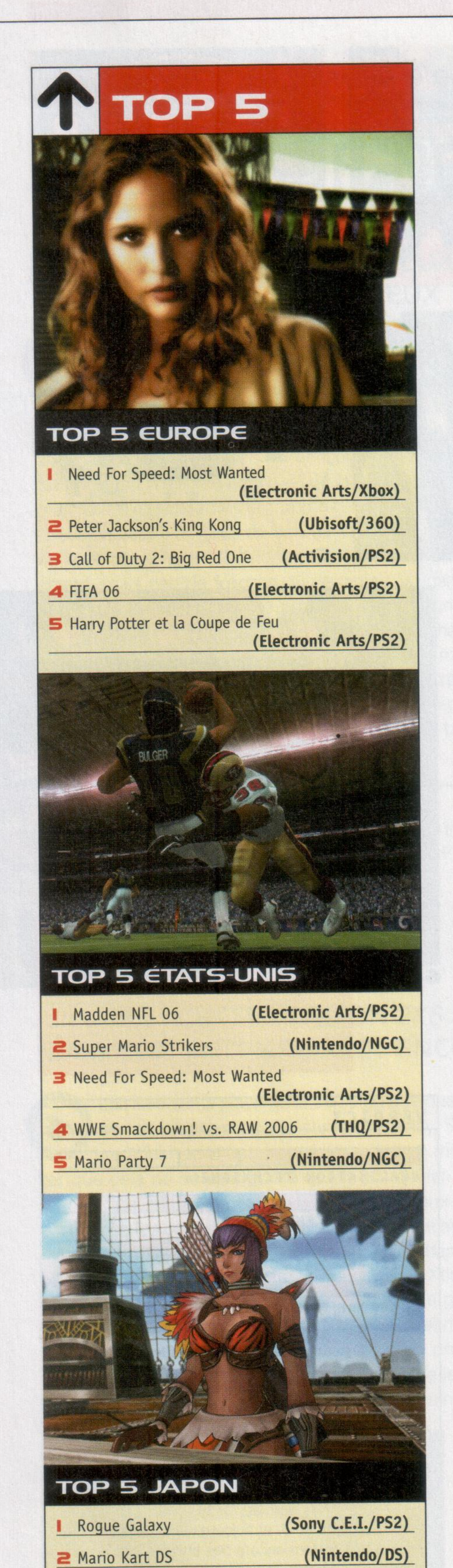
RÉALISATION TECHNIQUE
ENVIRONNEMENT SONORE
PRISE EN MAIN
DURÉE DE VIE

☺ Règles distinctes qui régissent les plateaux. Nombreux bonus à débloquer. Les mini-jeux à huit joueurs.

☹ Six plateaux seulement. Micro encore sous-exploité. Absence de nouveauté sensationnelle.

EN RÉSUMÉ Le moment tant attendu où un *Mario Party* sortira des sentiers battus n'est pas encore venu. Le micro du *6*, et aujourd'hui la possibilité de jouer à huit restent encore des artifices trop secondaires. Et pourtant, malgré ses sept ans d'âge, la mixture de base parvient encore à prendre. S'il ne surprend plus, il amuse toujours. C'est là toute la grandeur du savoir-faire de Nintendo et Hudson.

7/10



TOP 5

TOP 5 EUROPE

1 Need For Speed: Most Wanted (Electronic Arts/Xbox)
2 Peter Jackson's King Kong (Ubisoft/360)
3 Call of Duty 2: Big Red One (Activision/PS2)
4 FIFA 06 (Electronic Arts/PS2)
5 Harry Potter et la Coupe de Feu (Electronic Arts/PS2)

TOP 5 ÉTATS-UNIS

1 Madden NFL 06 (Electronic Arts/PS2)
2 Super Mario Strikers (Nintendo/NGC)
3 Need For Speed: Most Wanted (Electronic Arts/PS2)
4 WWE Smackdown! vs. RAW 2006 (THQ/PS2)
5 Mario Party 7 (Nintendo/NGC)

TOP 5 JAPON

1 Rogue Galaxy (Sony C.E.I./PS2)
2 Mario Kart DS (Nintendo/DS)
3 Ryu Ga Gotoku (Sega/PS2)
4 Animal Crossing: Wild World (Nintendo/DS)
5 Momotarou Densetsu 15 (Hudson Soft/PS2)



FLOW:
URBAN DANCE UPRISING

ÉDITEUR : UBISOFT
GENRE : DANSE MACHINE : PLAYSTATION 2

Si Konami se refuse toujours à sortir ses *Dance Dance Revolution* en France, d'autres éditeurs se chargent d'occuper le marché. Dernier titre en date, *FLOW* qui nous propose de bouger sur des beats hip-hop. Pas de grosse surprise, il s'agit toujours de reproduire sur un tapis (non fourni) les directions indiquées à l'écran. À regretter la réalisation plutôt limite ainsi qu'un manque de synchro visuelle et sonore. On salue toutefois le choix des morceaux, assez old school (Eric B. & Rakim, Sugar Hill Gang…) mais attention, le niveau est hard (même Keem peut en témoigner !), alors soyez prêt à suer !

Jérôme

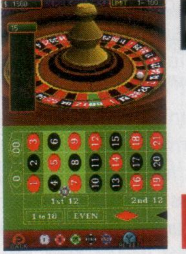


LE SEIGNEUR DES ANNEAUX TACTICS

ÉDITEUR : ELECTRONIC ARTS
GENRE : STRATÉGIE MACHINE : PSP

Le dernier épisode de la trilogie a illuminé les salles sombres, il y a bien longtemps maintenant, ce qui n'empêche pas Electronic Arts de presser la licence pour en tirer tout le jus. Nouveau représentant, un titre estampillé *Tactics*. On pourrait y ajouter « Pour les nuls », tant cette production se montre ultra-accessible et peu complexe. L'enrobage soyeux et la réalisation intéressante ne suffisent pas en effet à masquer l'indigence du gameplay et l'escroquerie de la campagne du mal, qui se contente de reprendre les missions de la Communauté avec les personnages opposés. Tolkien, réveille-toi !

Plume



SEGA CASINO

ÉDITEUR : SEGA
GENRE : CASINO
MACHINE : NINTENDO DS

A priori, pas besoin d'un bazar technologique pour faire tourner *Sega Casino*. D'ailleurs, graphiquement, c'est assez austère, et on aurait quand même aimé un peu plus de chaleur. Cependant, grâce au double écran et au stylet, c'est un vrai plaisir de jouer au black-jack, à la roulette, au poker, au baccarat… Au total, onze jeux dans lesquels on investit de la thune virtuelle et beaucoup (trop) de temps si on a l'âme d'un Omar Sharif. Dommage toutefois que le multijoueur (jusqu'à cinq) n'ait été limité qu'à trois épreuves alors que le concept du casino se serait prêté à quelque chose de beaucoup plus fouillé. Mais si les dés et les cartes vous démangent, vous pourriez bien y trouver votre bonheur !

Jérôme



KNIGHTS
OF THE TEMPLE II

ÉDITEUR : PLAYLOGIC
GENRE : ACTION
MACHINES : PLAYSTATION 2 ET XBOX

Les nouvelles aventures du templier Paul de Raque rompent avec la linéarité du précédent volet qui se limitait à un beat'em all poussif mais doté de beaux graphismes. Désormais, trois lieux sont accessibles d'entrée de jeu, et dans chaque endroit l'interaction avec les habitants sous forme de mini-quêtes a son influence sur la suite. Sans surprise, les combats reprennent vite le dessus avec cette fois plus de combos et d'attaques spéciales à apprendre. Du coup, il n'est que plus navrant que l'I.A. des ennemis, la gestion des caméras et la correction de petits bugs n'aient pas été aussi revues.

Nezumi

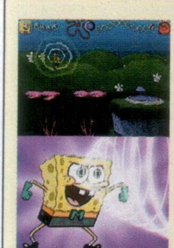
TOP FLOP



CRAZY FROG RACER

ÉDITEUR : NEKO GENRE : COURSE
MACHINE : PLAYSTATION 2

► La bestiole vous fait marrer et vous vous dites qu'un jeu de course pourrait être synonyme de franche rigolade, surtout en compétition contre un pote ? STOP !!! *Crazy Frog Racer* incarne le pire de l'opportunisme marketing, un produit insortable, laid et ennuyeux. Même à 20 €, c'est du vol !





BOB L'ÉPONGE : SUPER VENGEUR

ÉDITEUR : THQ
GENRE : AVENTURE/PLATE-FORME
MACHINE : NINTENDO DS

► En général, les jeux sur Bob ne rendent pas hommage à son humour décalé. C'est encore le cas avec ce *Super Vengeur* et son scénario sans rythme, simple prétexte à des allers-retours dans des décors fidèles mais aussi secs qu'une éponge par temps de canicule. Au final, on rit jaune…





GENE TROOPERS

ÉDITEUR : TDK MEDIACTIVE EUROPE
GENRE : FPS
MACHINES : PLAYSTATION 2 ET XBOX

► Avec ses graphismes pitoyables, le jeu fait bien rire… par son incapacité chronique à communiquer la moindre sensation. L'ambiance consiste à tout plonger dans le noir et à rendre les ennemis introuvables. Bref, I.A. risible, design nul et gameplay préhistorique… On continue ?





4/10

PETER JACKSON'S KING KONG

ÉDITEUR : UBISOFT
GENRE : ACTION/AVENTURE
MACHINE : PSP

Parfois, quand un film passe des salles obscures au support DVD, il arrive qu'il soit rallongé de quelques minutes. On appelle ça une version longue. Ubisoft, en passant des consoles de salon à la PSP, a inventé un concept révolutionnaire : la conversion courte. Amputé de tout ce qui le rendait intéressant (personnages non joueurs très présents et armement ultra-limité en tête), ce *King Kong* portable n'est hélas plus qu'un vulgaire FPS, l'ombre de son pendant 128 bits. Certes très réjouissant sur le plan esthétique et relativement maniable, il n'en demeure pas moins insipide et d'une durée de vie raccourcie au taille-haie. On se demande bien ce qui a pu passer par la tête d'Ubisoft en massacrant ainsi son hit...

#Plume

7/10

MADDEN NFL 06

ÉDITEUR : ELECTRONIC ARTS
GENRE : SPORT
MACHINE : PSP

Pour cette version portable, ce *Madden* peut compter sur un contenu complet. En plus du sempiternel mode Franchise qui vous entraînera, si vous êtes doué, jusqu'à la grande finale du Super Bowl, *Madden NFL 06* propose de s'étalonner sur le Turf via son mode Minicamp. Pour ce faire, vous allez sillonner les É.-U. à bord du « Madden bus » spécialement affrété afin d'exploser les compteurs et remporter moult trophées. Si la jouabilité est excellente, sur certaines phases de passe et de défense, la taille du ballon et la visibilité réduite crispent légèrement. Malgré cela, notre bon vieux *Madden* s'en tire avec les honneurs.

#Marty



5/10

NAMCO MUSEUM BATTLE COLLECTION

ÉDITEUR : NAMCO
GENRE : COMPILATION
MACHINE : PSP

Jouer sur la nostalgie de certains joueurs, c'est bien gentil, mais ça va deux minutes quand on sent bien que c'est plus pour l'argent que pour le devoir de mémoire. Ce *Namco Museum* offre, certes, de très bons moments aux vieux cons comme moi, avec seize antiquités dont *Xevious*, *Galaxian*, *Mappy*, *King & Balloon*, et quatre titres liftés : *Pac-Man*, *Galaga*, *Rally-X* et *Dig Dug*. Pour autant, on n'a pas forcément envie d'y claquer autant d'argent que pour les dernières nouveautés. Pour une vingtaine d'euros, c'était du tout bon, à cinquante, on préfère zapper. Surveillez donc les bacs en occase !

#Jérôme





4/10

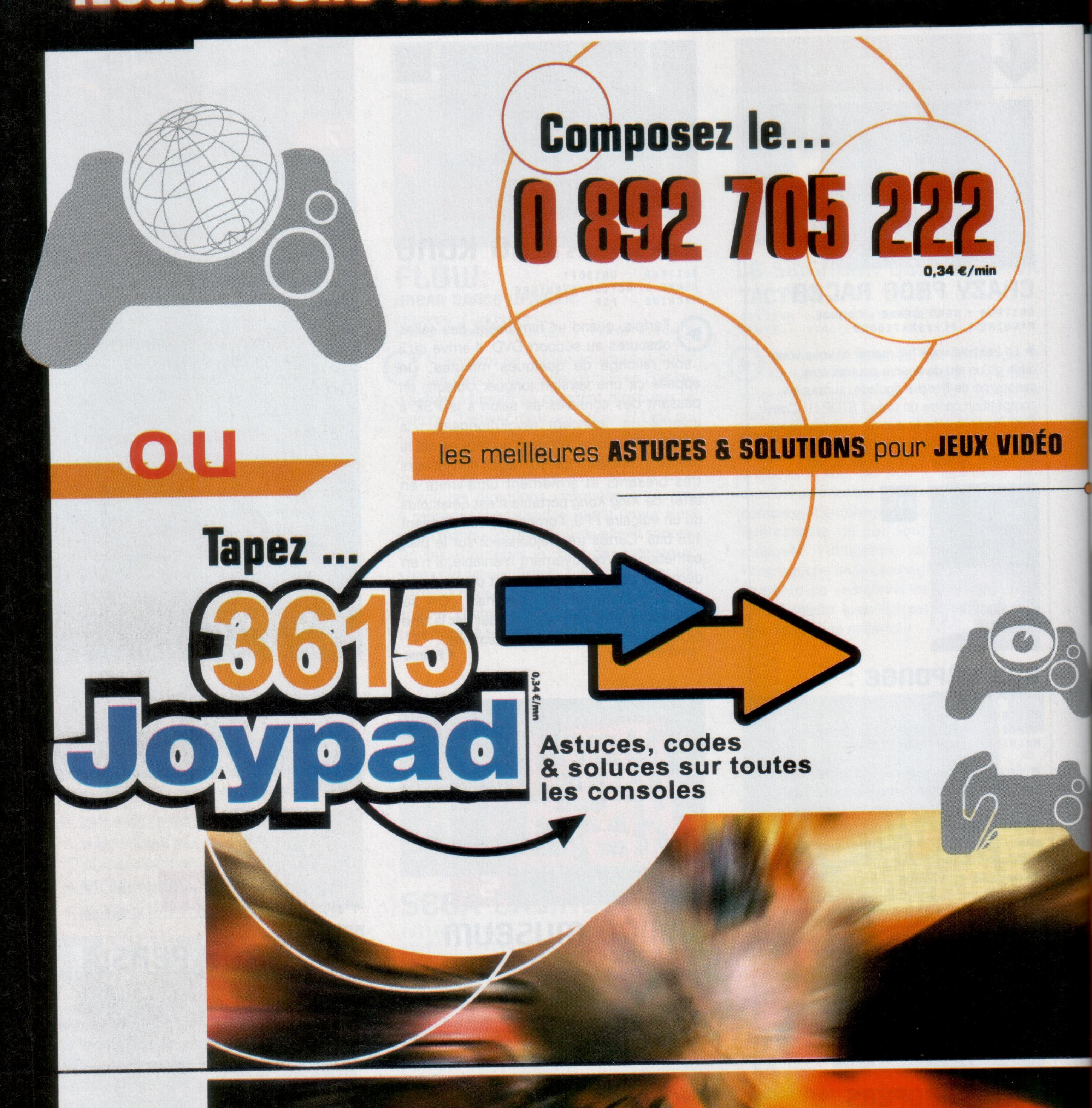
BATTLES OF PRINCE OF PERSIA

ÉDITEUR : UBISOFT
GENRE : STRATÉGIE
MACHINE : NINTENDO DS

Eu égard à ses origines, on pouvait croire que le Prince de Perse prendrait la DS d'assaut via un jeu de plate-forme 2D, rempli de pièges vicieux et de violentes mêlées. Que nenni. Si l'intrigue, située entre *Les Sables du Temps* et *L'Âme du Guerrier*, a le bon goût de nourrir la soif de background des fans, le style – un hybride de stratégie au tour par tour et de jeu de cartes – surprend. Pas vraiment dans le bon sens du terme, même si c'est audacieux et flanqué de bonnes idées. L'ensemble manque furieusement d'attrait et la présentation générale fait tache à côté d'un *Advance Wars*. Au cachot !

#Plume

Vous avez un problème ? Nous avons forcément la solution !



Et ne repartez pas sans cadeaux !

Gagnez des **jeux vidéo**, des **consoles**, des **lecteurs DVD**, des **films DVD**, des **téléphones portables**, **160 €/semaine...**

Joypad

Import

SOMMAIRE

TESTS



88 ROGUE GALAXY

Le dernier-né du studio Level-5 nous comble visuellement mais déçoit un peu du côté ludique. Avec un gameplay plus abouti, on tenait là un chef-d'œuvre.

ACTUS

輸入



98 KINGDOM HEARTS II

LE cross-over de rêve ! Entre Disney et Square Enix, c'est l'osmose parfaite : réalisation, scénario et gameplay au top. De quoi nous enchanter.





PORTRAIT



SEGA RALLY 2006

De quoi râler ?

FACE AUX *RALLISPORT CHALLENGE*, *COLIN MCRAE* ET *RICHARD BURNS*, QUE RESTE-T-IL À *SEGA RALLY* ?

Voilà en fait le *Sega Rally 2005* promis il y a plus d'un an et qui n'est finalement arrivé au Japon que début janvier, sans passer par la case arcade. En tout cas, drôle de décision de le rebaptiser en 2006 pour quelques jours de plus, alors que 2005 sonnait le carillon des 10 ans de la série. Alors, est-il bon ? Globalement, il faut bien l'avouer on s'attendait à mieux. Techniquement, les programmeurs de Kenji Sasaki semblent avoir du mal avec la PS2 et l'on se retrouve avec un clipping plutôt mauvais. Au niveau gameplay, par contre, il garde toute la saveur arcade et n'est donc pas à mettre entre toutes les mains. Le mode Carrière fait son apparition et se révèle agréable à défaut d'être original. Le pack spécial de *SR 2006* contient une surprise que les fans apprécieront à sa juste mesure : *Sega Rally* premier du nom ! Sorti en 1995, il avait connu une très bonne adaptation sur la petite Saturn. Ici la conversion est excellente puisqu'elle reprend au pixel près la version arcade, avec tout son punch mais aussi avec ses petits bugs graphiques qui sont bien plus visibles aujourd'hui. À noter que le jeu est compatible avec les volants GT-Force et GT-Force 2.

Dispo. Europe : N.C. • **Machine :** PlayStation 2





SHIN MEGAMI TENSEI
DEVIL SUMMONER

Vieux démons

Les origines de la série *Megami Tensei*, l'un des fleurons d'Atlus, remonte à la fin des années 80 sur Famicom, mais les fans gardent un souvenir tout particulier des opus sortis dans le courant des années 90 sur NEC, puis sur Saturn. *Devil Summoner* est un portage très fidèle de la version Saturn, avec une 2D en vue subjective, et des dialogues à base d'écrans fixes. L'intrigue tortueuse reste inchangée, la difficulté ayant été quelque peu revue à la baisse. Pour les nostalgiques et les curieux qui maîtrisent le japonais !

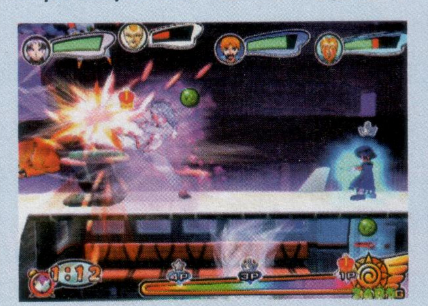
Dispo. Europe : Peu probable • **Machine :** PSP

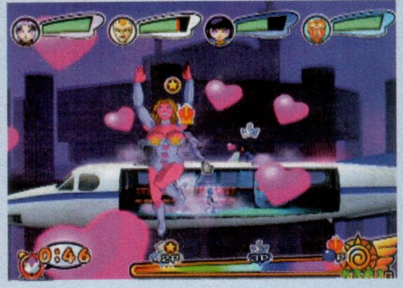
GASHBELL
GO GO MAMONO FIGHT!

Gash le rebelle

Contrairement aux dernières adaptations de *Gashbell* (*Zatch Bell* aux États-Unis), parents pauvres du jeu de baston 3D qui tentaient péniblement de tirer leur épingle du jeu face à des titres bien supérieurs comme *Naruto*, le dernier-né signé Bandai s'attaque à beaucoup plus fort que lui. J'ai nommé l'inénarrable *Smash Bros. Melee*. La repompe est complète : quatre joueurs pourront s'affronter dans des décors touffus, avec armes et objets à ramasser, super attaques qui enflamment l'écran… Moins beau, moins maniable (les persos sont rigides comme des piquets), ce nouveau *Gashbell* fait vraiment peine à jouer. À réserver aux fans inconditionnels.

Dispo. Europe : N.C. • **Machines :** PlayStation 2 et GameCube





ET DE CINQ ! WILD ARMS: THE 5TH VANGUARD EST EN CHANTIER ET DÉBARQUERA SUR PS2 DANS LE COURANT DE L'ANNÉE

NEO GEO BATTLE COLOSSEUM

2D mania

RELAYANT CAPCOM, SNK PLAYMORE NE CESSE DE VOULOIR FAIRE PLAISIR AUX AMATEURS DE BASTON 2D.

Après la version arcade tournant sur Atomiswave (une carte signée Sammy), voici la version PS2 tout franchement débarquée du Japon. Au menu, un jeu de combat par équipe de deux avec des personnages venus d'à peu près tous les jeux Neo Geo, mais aussi des chargements qui gâchent quelque peu le plaisir (PS2 oblige…). Le gameplay est très sympathique avec plein de finesse, les graphismes – à part les personnages toujours en basse résolution – sont carrément léchés, et les musiques tiennent la route. On sent que Playmore a fait des efforts pour se renouveler et proposer autre chose qu'une repompe de *KOF* mille fois revue. On murmure d'ailleurs que d'anciens programmeurs de SNK auraient planché sur *NGBC*. Au vu du résultat, cela n'a rien d'impossible.

Dispo. Europe : N.C. • **Machine :** PlayStation 2









PSYCHIC FORCE COMPLETE

Incomplet !

On croyait que la version Dreamcast avait été le fossoyeur de la série des *Psychic Force*. Que nenni, voilà pour le fan ultime une compilation des trois épisodes qui n'ont pas su défrayer la chronique. L'idée de base est amusante, vous jouez des personnages dotés de pouvoirs psychiques, capables de voler et de se servir des éléments. Mais au lieu de se déplacer librement comme dans un *DBZ Budokai* vous êtes confiné dans un cube en 3D. C'est lent, il y a peu de coups, bref on se demande encore une fois comment une telle daube a bien pu sortir. Et si un jour vous tombez sur l'anime, laissez tomber, il n'en vaut pas la peine lui non plus. À éviter à tout prix, attendez plutôt la copie made in Sega par Yu Suzuki : *Psy-Phi*.

Dispo. Europe : N.C. • **Machine :** PlayStation 2

EYESHIELD 21

Cours, Sena, cours !

Si on ne compte plus les mangas et anime consacrés au soccer, notre bon vieux football, on ne peut pas en dire autant pour ce sport qu'est le football américain. La série *Eyeshield 21* nous conte les aventures d'un jeune garçon chétif mais extrêmement rapide, qui se retrouve plongé par hasard dans le milieu du foot ricain. Le jeu, qui alterne séquences de scénario, entraînements improvisés en ville et matches au sommet, est fidèle à l'esprit loufoque de l'œuvre originale. Aux antipodes d'un *NHL*, *Eyeshield 21* séduira sans aucun doute les fans de la série, mais pourrait aussi attirer l'attention des pros du genre, appâtés par un style de jeu original et efficace.

Dispo. Europe : N.C. • **Machine :** PS2





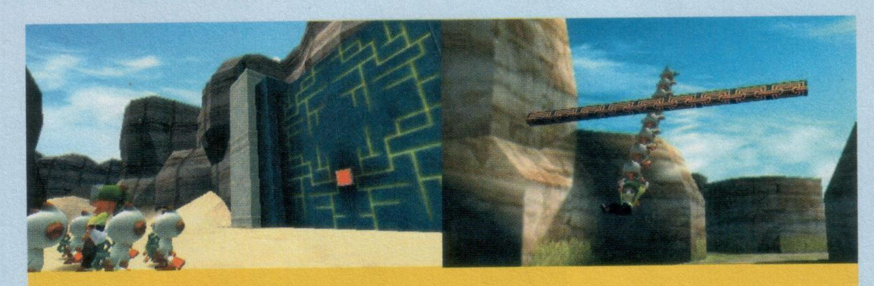


NEOPETS THE DARKEST FAERIE

Petits z'amis

Après une version PSP, c'est au tour de la PS2 d'accueillir une adaptation de l'univers virtuel de Wizards of the Coast, *Neopets.com*, un jeu d'action/aventure avec des phases de plate-forme vraiment moyennes. Des animaux doivent remplir des quêtes avant de se confronter à une vilaine fée. Les environnements, vastes mais plutôt vides, et le système de combat font pâle figure. Même les fans du jeu original risquent d'être déçus…

Dispo. Europe : N.C. • **Machine :** PlayStation 2



TOKOBOT

Chaîne robotique

Tokobot est un pied-de-nez à tous ceux qui croyaient que Tecmo ne s'intéressait plus qu'aux ninjas et aux combattantes à forte poitrine. Savant mélange de plate-forme mâtiné d'éléments de réflexion, le jeu vous installe dans la peau d'un morveux chapeauté, placé à la tête d'une troupe de six petits androïdes, les fameux Tokobot. Le joueur progresse en changeant la formation de ses compagnons : entre autres prouesses, en ligne, ils peuvent se balancer ou traverser des gouffres sans encombre ; en croix, ils peuvent détruire l'ennemi ou fonctionner comme une hélice pour amortir la chute ; en cercle, ils pourront activer divers mécanismes. La présentation est originale, tout comme les énigmes, et le seul reproche que l'on puisse lui faire concerne sans doute une maniabilité un peu brouillonne. Une curiosité à voir sans faute !

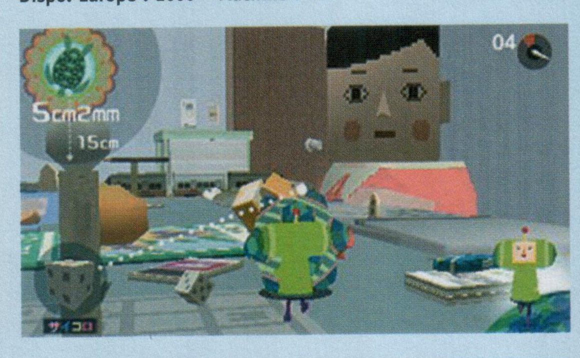
Dispo. Europe : N.C. • **Machine :** PSP

BOKU NO WATASHI NO KATAMARI DAMACY

Vieux démons

Renommé *Me and my Katamari* en version US, l'ovni de Namco débarque sur l'écran 16/9e de la PSP. Comme on pouvait s'y attendre, le traitement graphique du jeu ne pose pas de problème, mais on pouvait s'inquiéter pour la maniabilité, qui reposait sur l'utilisation des deux sticks analogiques. La parade de Namco consiste à utiliser la croix à gauche et les boutons à droite : l'astuce fonctionne beaucoup mieux que pour un FPS genre *Coded Arms*. Pour jouer à 4 en Wi-Fi, on attend la version européenne.

Dispo. Europe : 2006 • **Machine :** PSP





SUPER ROBOT TAISEN MX PORTABLE

Pocket robot

Comme toujours, notre belle planète bleue est menacée par des armadas de criminels intergalactiques. Heureusement, nos éternels géants d'acier (de *Grendizer/Goldorak* à *Evangelion*) et leurs pilotes se lèvent comme un seul homme pour la défendre. Adaptation directe du *SRT MX* sorti récemment sur PlayStation 2, le jeu en conserve toutes les qualités, mais également les défauts, comme sa trop grande facilité dénoncée par les fanatiques de la première heure. On aurait aimé une légère refonte graphique (en rapport avec le support) ou une meilleure adaptation des commandes ou n'importe quoi. Enfin bref, pas un portage bête et méchant en gros.Un peu facile tout ça, Mister Banpresto...

Dispo. Europe : N.C. • **Machine :** PSP

SEGA AGES 2500 VOL.23 SEGA MEMORIAL SELECTION

« Seganthologie »

AVEC CE VOLUME 23 CONSACRÉ AUX PREMIERS SUCCÈS EN ARCADE DE SEGA, LA SÉRIE CONTINUE...

Et pour essayer d'attirer dans ses filets d'autres joueurs que les dingues de la firme d'Haneda, l'équipe qui s'est occupée de l'émulation a également réalisé de nouvelles versions de ces antiques hits. On y retrouve donc *Head On* (1979) une sorte de *Pac-Man* en voiture, *Tranquilizer Gun* (1980) où vous incarnez un chasseur en safari, *Borderline* (1981) qui vous met aux commandes d'une jeep ou d'un tank destructeur, *Congo Bongo*, une repompe de *Donkey Kong* en isométrique. *Doki Doki Penguinland* (1985), lui, ne vient pas de l'arcade mais de la première console de Sega, la SG-1000, et vous met dans la peau d'un pingouin qui doit traverser de nombreux niveaux tout en protégeant son œuf. Une sympathique compilation qui ne vous coûtera pas grand-chose. Si vous vivez au Japon...

Dispo. Europe : N.C. • **Machine :** PlayStation 2







YUZO KOSHIRO



IDENTITÉ

Né le 12 décembre 1967 à Tokyo,
Travaille pour Nihon Falcom dès fin 1985
Devient freelance et fonde
la société Ancient le 1er avril 1990

LUDOGRAPHIE

YS I & II (PC-88)
Sorcerian (PC-88)
Sonic (Master System)
GG Shinobi I & II (Game Gear)
Revenge of Shinobi (Megadrive)
Streets of Rage 2 (Megadrive)
Eye of the Beholder (Mega CD)
Actraiser 2 (Super Famicom)
Adventure Island (Super Famicom)
Legend of Thor 2 (Saturn)
Culdcept (Saturn)
Shenmue (Dreamcast)
Wangan Midnight (PS2 et Arcade)
Namco X Capcom (PS2)
...

LA RAGE DE VAINCRE

DANS LE MONDE DU JEU VIDÉO, L'ŒUVRE DE YUZO KOSHIRO EST LA PLUS HÉTÉROCLITE QUI SOIT MAIS CHOSE RARE, EN GARDANT UNE AUTHENTIQUE CONSTANCE QUALITATIVE.

Si vous étiez gamer durant les années 90, et que vous avez eu la chance de tâter un *Streets of Rage (Bare Knuckle)*, la simple évocation de Yuzo Koshiro doit rappeler à vos tympans quelques sauvages mélodies. Et c'est tout sauf un hasard... En effet, YK-2 (son pseudo) fut l'un des tout premiers musiciens dans le monde du jeu vidéo à obtenir que son nom soit mentionné aux côtés du copyright du jeu. Et il y a une raison bien particulière à cela. Revenons quelques années en arrière. Yuzo est né dans une famille d'artistes (mère professeur de piano et père peintre). Ce n'est donc pas étonnant que sa mère commence dès ses trois ans son enseignement musical. Il touchera donc au piano, au violon et au violoncelle par la suite. Remarquons aussi qu'à l'âge de 10 ans, il a pour professeur de musique un certain Joe Hisaishi. Un nom désormais connu sous nos latitudes puisque ce grand compositeur japonais a notamment signé les B.O. de tous les films de Miyazaki, et de la plupart des films de Kitano.

ET LE JEU FAIT SON ENTRÉE

L'adolescence pointant le bout de son nez, et sa maîtrise musicale suffisant à convaincre ses parents de la réalité de ses dons, Yuzo continue à se perfectionner. Parallèlement, il fait la découverte du jeu vidéo, le coup de foudre est immédiat et Yuzo ne veut qu'une chose, travailler dans le milieu. Et c'est peu après l'achat d'un ordinateur qu'il va contribuer à une revue informatique en y écrivant des articles sur la musique électronique, et en y présentant des listings (du code au format texte) de quelques mélodies de son cru. Une fois l'équivalent du bac en poche, Yuzo répond à une annonce et part travailler chez Nihon Falcom. Mais si cette première expérience s'avère très enrichissante du point de vue de l'apprentissage de la conception d'un jeu vidéo, elle va aussi lui montrer un aspect peu reluisant du monde du travail. Alors que Falcom multiplie les sorties de ses compositions en CD audio, atteignant des scores remarquables pour le genre, Yuzo ne perçoit toujours qu'un maigre salaire, et tous les morceaux sont crédités au collectif JDK Band, aka la Falcom Sound Team. Le président Masayuki Kato ne voulant rien entendre, il claque alors la porte avec fracas et décide avec ses parents de créer sa propre société, le studio Ancient. C'est alors que Sega l'accueille à bras ouverts. C'est donc pour éviter toute mauvaise surprise qu'il demande à avoir son nom sur *Streets of Rage*. Depuis, l'industrie a beaucoup évolué, et Yuzo avec elle. Expérimentale dans *SOR III* avec son programme de génération musicale, orchestrale avec *Actraiser/Culdcept* ou encore trance avec *Wangan Midnight*, la musique de sire Koshiro montre à quel point il est un touche-à-tout aux mains d'or. Aujourd'hui, bien que continuant à composer (voir sa ludographie), il dirige de main de maître son studio de production, en sous-traitant beaucoup d'éléments pour des éditeurs comme Sega sur *Shenmue* (animation, programmation de routines). Yuzo déclare être nostalgique du temps où la musique d'un jeu sortait d'un petit chip sonore, flexible et limité, forçant le compositeur à trouver la transcendance dans la simplicité et la pureté des lignes.

DE LA MUSIQUE CLASSIQUE À LA TECHNO, LA QUALITÉ EST TOUJOURS LÀ

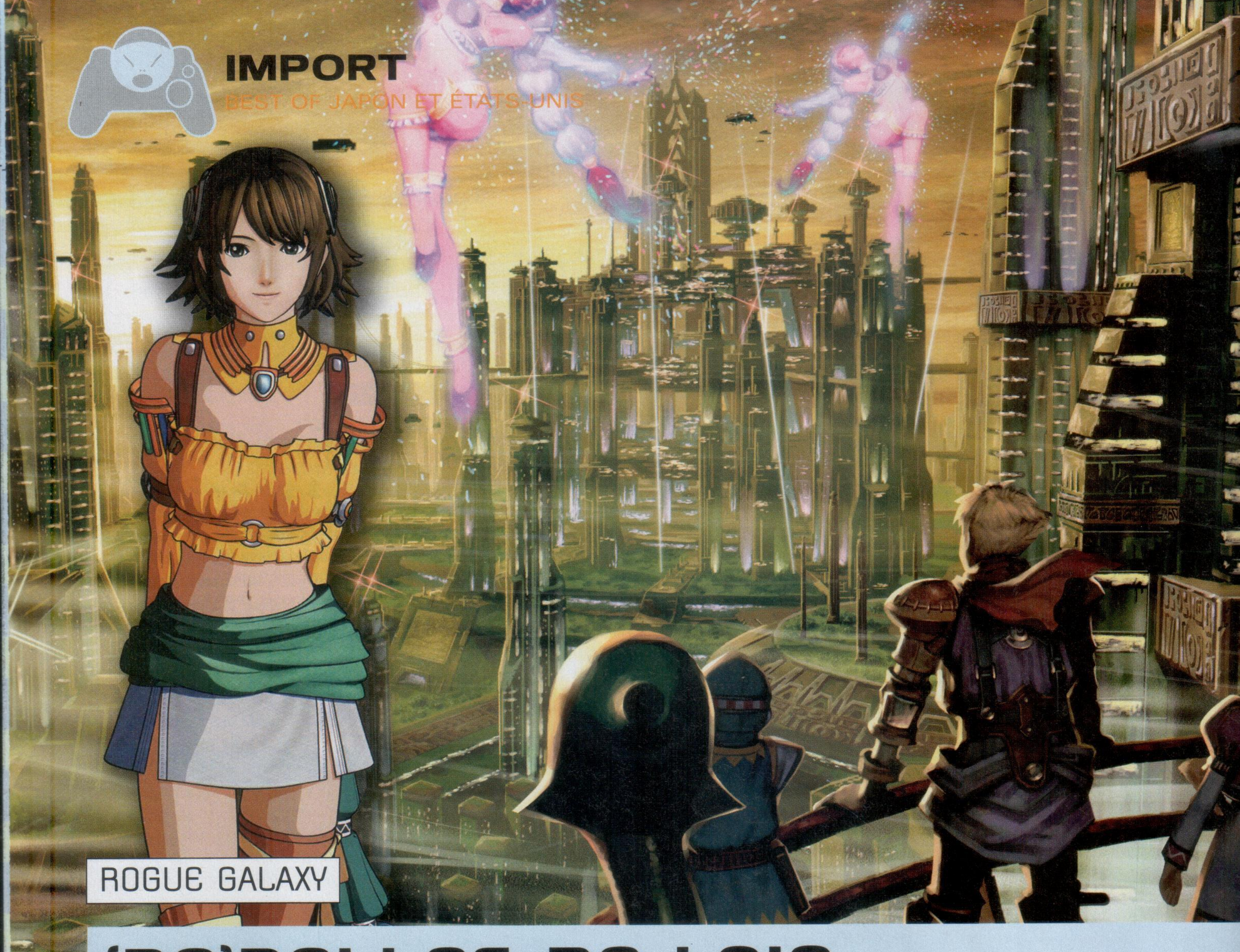
#Arnosan







■ Qu'importe le genre, qu'importe la machine, qu'importe la marque ou l'époque, Yuzo Koshiro est toujours prêt à relever le défi, prêt à se donner à 200 % pour élever la simple bande-son de jeu à un autre statut : celui capable d'enchanter des milliers de joueurs. Preuves en sont ces quelques exemples : *Culdcept*, *Streets of Rage* et *Ys*.



(RE)BELLES DE LOIN...

LE VOICI ENFIN, CE FAMEUX *ROGUE GALAXY*, PROJET LONGTEMPS GARDÉ SECRET DE LEVEL-5 DONT SONY NOUS CONTE LES MERVEILLES DEPUIS QUELQUE TEMPS DÉJÀ.

Après les très sympathiques *Dark Cloud* et *Dark Chronicle*, puis l'aventure avortée de *True Fantasy Live Online* sur Xbox, le studio Level-5 a fait son entrée dans la cour des grands en développant *Dragon Quest VIII* pour Square Enix. Tout le savoir-faire accumulé en travaillant sur ces projets prestigieux a-t-il été mis à profit pour ce RPG maison, nouvel étendard du studio ? *Rogue Galaxy* se présente sous la forme d'une odyssée galactique. Le jeune Jester Rogue se morfondait sur sa planète en proie à une guerre civile, quand surgit la bande de pirates de l'espace qui lui offrit enfin une chance de prendre la poudre d'escampette. Accompagné de la charmante Kisara, la fille du chef des pirates, du féroce Zeglam, de la guerrière Luluka, du robot Steve et d'une triplette d'autres personnages, il se lance à corps perdu dans une épopée dont il ne sait pas encore qu'elle l'opposera au président de la Daitron Corporation, qui se voit déjà régner en autocrate sur tout l'univers connu. Une intrigue archi-classique, qui offre un parfait prétexte à une débauche de décors dantesques et autres univers exotiques, de la cité high-tech à la forêt vierge où survit une peuplade reculée. Par la richesse de son contenu, l'audace de ses designs dantesques, *Rogue Galaxy* force l'admiration. Les petits gars de Level-5 n'ont pas chômé, et ça se voit ! On regrettera juste que le design assez quelconque des personnages (en particulier celui du héros, si peu charismatique), dans un « Toon Shading » parfaitement animé, ne fasse guère écho aux prouesses accomplies sur les décors.

UN TITRE À LA CROISÉE DE GENRES COMME LE RPG ET LA PLATE-FORME

CONTINUITÉ

Plus encore que *Dark Chronicle*, *Rogue Galaxy* se situe à la croisée de genres comme le RPG et la plate-forme, avec de nombreux emprunts aux classiques. L'exploration se fait dans la plus totale liberté : le héros, flanqué de deux comparses, peut courir, sauter, s'accrocher aux décors, etc. On notera l'absence quasi complète de temps de chargements : le jeu charge en permanence (streaming), et passe d'une zone à l'autre sans même que l'on s'en rende vraiment compte. Les points de sauvegarde font aussi

GENRE : RPG
NOMBRE DE JOUEURS : 1
MACHINE : PLAYSTATION 2

ÉDITEUR : SONY C.E.J. / DÉVELOPPEUR : LEVEL-5



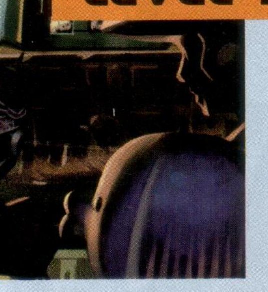
1



2

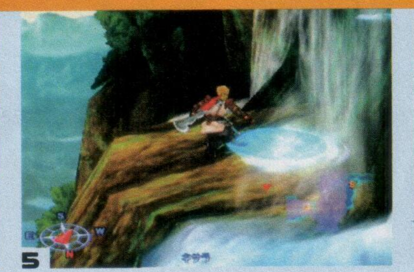
■ **1-**Pour vaincre certains ennemis, comme cette plante, il faudra appliquer une stratégie spécifique. **2-**Qu'on ne me dise pas que les développeurs n'ont pas vu *Mononoke Hime* de Miyazaki.

LEVEL-5 VISE HAUT ET RATE DE PEU SON OBJECTIF





4



5



6

■ **4-**Les boss peuvent être redoutables, mais pas tellement plus que certains ennemis qui vous auront à l'usure. **5-**Un exemple d'énigme résolue grâce aux armes : gelez la cascade avant d'y tailler des marches. **6-**Les cut-scenes lors des attaques spéciales sont sympas une fois, deux fois... mais pas plus.

office de « téléporteur », une bénédiction devant la taille impressionnante des nombreuses sections. Les combats peuvent survenir à peu près partout dans le jeu, à des fréquences diverses (rares dans les villages, nombreux dans les niveaux extérieurs, et franchement envahissants dans les donjons). Un avertissement s'affiche quelques instants, et les monstres déboulent sur votre chemin, et ce, sans transition.
Commence alors ce qui aurait pu être un festival de hack' n' slash : la plupart des persos possèdent une puissante arme de mêlée et un flingue, histoire de taquiner un peu l'adversaire. Les contrôles sont très agréables, malgré des angles de caméra un peu anarchiques, et tout aurait été pour le mieux dans le meilleur des mondes si Level-5 avait pleinement assumé son penchant pour l'action.

DEMI-MESURE

En contradiction avec tous les efforts accomplis pour offrir une continuité ininterrompue, on se retrouve dans l'impossibilité de « mapper » (attribuer) les différentes techniques spéciales sur les boutons de la manette. Il faudra passer par un menu. Un peu dans le même esprit, la barre d'endurance qui était plutôt une bonne idée, se révèle contre-productive. Au lieu de forcer le joueur à gérer ses attaques pour éviter de la vider, elle ne peut être rechargée qu'une fois vidée, vous laissant sans défense durant de précieuses secondes qui peuvent suffire à vos compagnons pour se faire étaler. De même, chaque attaque spéciale se traduit pour les trois persos par une mini-cut-scene qui, si elle peut être interrompue, casse quand même bien le rythme de l'action. La gestion de l'I.A. des coéquipiers est, par contre, plutôt satisfaisante, et ils vous solliciteront avant toute action importante. Fini les demeurés qui dilapidaient bêtement vos précieux items ! Hélas, *Rogue Galaxy* souffre d'une tare (absente sur *Dragon Quest VIII*, supervisé par Yuji Horii) fréquente chez Level-5. Comme dans *Dark Chronicle*, la structure reste très linéaire et téléphonée, et on se retrouve trop souvent à faire la chasse aux clés au cœur de donjons qui atteignent des sommets dans l'art de la répétition.

Dirk

Disponibilité ▶ Japon : Oui
États-Unis : 2006 • **Europe :** N.C.



Influences

***Rogue Galaxy* a emprunté aux meilleurs, tant pour son folklore que pour son gameplay. On trouvera un système de skills repompé sur *FF X*, des costumes interchangeables, une bataille d'insectes, un système de primes, et un procédé alchimique complexe pour créer des items (l'usine, ou « Factory »).**

VERDICT

RÉALISATION TECHNIQUE

ENVIRONNEMENT SONORE

PRISE EN MAIN

DURÉE DE VIE

☺ **Superbe réalisation.**
Gameplay « très inspiré ».
Aventure de longue haleine.

☹ **Très répétitif.**
Des kilomètres de donjons...
Lacunes du système de combat.

COMPRÉHENSION DE LA LANGUE : RECOMMANDÉE

EN RÉSUMÉ Dans l'ensemble, *Rogue Galaxy* est réussi avec une réalisation somptueuse et de très bonnes idées, mais ses faiblesses en termes de level design lui interdisent le titre de chef-d'œuvre. De fait, *Rogue Galaxy* s'adresse tout particulièrement aux fanatiques de dungeon-RPG en quête d'action corsée.

7/10



RYU GA GOTOKU

COMME UN DRAGON

APRÈS ENVIRON TROIS ANS DE DÉVELOPPEMENT, LE BÉBÉ DE TOSHIHIRO NAGOSHI FAIT UNE SORTIE TRIOMPHALE. HÉRITIER DE *SHENMUE* OU INITIATEUR D'UNE NOUVELLE VAGUE ?

Malgré son ardent désir de présenter le jeu à l'E3 2005, Nagoshi en fut empêché par l'équipe de marketing US, qui jugea sa bande-annonce en contradiction avec l'image qu'elle voulait donner pour la version américaine, *Way of the Dragon*. Au Japon, plus de 100 000 démos furent distribuées dans les magasins japonais, avec une campagne de promo dans les enseignes Tsutaya, et plusieurs partenariats avec des magazines masculins comme *Sabra*, sorte de *FHM* japonais. Pour concevoir le scénario, Nagoshi s'est attaché les services de l'écrivain à la mode Seishuu Hase, auteur du récent best-seller *Sleepless Town*. Le prolifique cinéaste Takashi Miike (*Visitor Q, Audition, Zebraman*) a, pour sa part, réalisé deux courts-métrages d'une vingtaine de minutes, qui servent de prélude à l'histoire. Tout, jusqu'au nouveau look « racaille classieuse » adopté par Nagoshi depuis la sortie du jeu, a été pensé pour paver le chemin de celui qu'on présentait déjà comme le tout nouveau *GTA* nippon.

LE BESOIN D'ARGENT EST PERMANENT : LA VIE COÛTE TRÈS CHER, SANS PARLER DES BARS À HÔTESSES

LE PRIX DU SANG

Dans la peau du beau gosse Kazuma, le joueur se retrouve embarqué dans une sombre histoire, accusé d'un meurtre qu'il n'a pas commis pour protéger un ami d'enfance, devenu tueur à gages pour le compte des yakusa. Après dix années passées en prison (le joueur se chargera de se faire respecter à la force des poings), sa vertu miraculeusement intacte, Kazuma découvre que son petit monde a bien changé. Le code de l'honneur semble avoir perdu tout sens pour les yakusa, les gens portent d'étranges petits téléphones sans fil, et sa petite amie a disparu de la circulation. Très vite, il se retrouvera entraîné dans une guerre ouverte qui l'opposera aux yakusa et à une organisation secrète, avec pour seuls alliés un flic et une bande de S.D.F. extrêmement bien organisés. On l'aura compris : *RGG* est un jeu d'action/aventure plutôt adulte (interdit aux moins de 18 ans au Japon...), émaillé de références aux classiques du film de yakusa, comme les œuvres de Kinji Fukazaku ou


GENRE : ACTION/AVENTURE
NOMBRE DE JOUEURS : 1
MACHINE : PLAYSTATION 2



ÉDITEUR : SEGA / DÉVELOPPEUR : SEGA


1

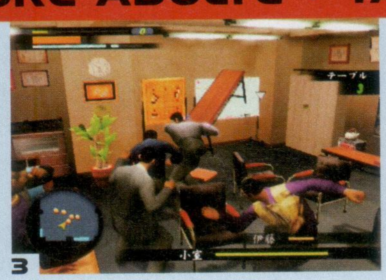


2

■ 1-Quand on vous dit que pour faire mal, tout est bon. Même une bicyclette peut se transformer en arme !
2-La majeure partie des personnages qui se baladent dans les rues sont des pantins gérés aléatoirement.

AVENTURE ADULTE + YAKUSA = MIAM-MIAM !




3


4


5

■ 3-Son combat, notre héros devra souvent le mener seul contre tous…
4-À défaut de Joypad, on se contentera d'un petit numéro de *Sabra*, une revue pour les mecs qui en ont !
5-Un petit massage ? Saurez-vous guider cette professionnelle jusqu'au « Happy End » ?

Seijun Suzuki. L'aventure se déroule dans un quartier fictif de Tokyo, qui ressemble à s'y méprendre aux artères piétonnes de Kabukichô. Les déplacements se font en temps réel via le stick analogique, qui permet de courir ou de marcher, ou simplement en prenant un taxi. Comme on pouvait s'en douter, le lattage de tronche occupe une part prépondérante dans le gameplay. Les coups évoluent (pied, poing, choppe, coup spécial contextuel, esquives, « strafe » avec un léger « lock » et insultes, etc.) via l'accumulation des points de réputation, ou par apprentissage grâce aux enseignements du vieux maître S.D.F. On se prend vite à réaliser des combos aussi brutaux que spectaculaires, et à exploiter les éléments du décor comme autant d'armes. Le sentiment de montée en puissance est saisissant, et les animations toujours parfaitement appropriées.

NIGHT LIFE

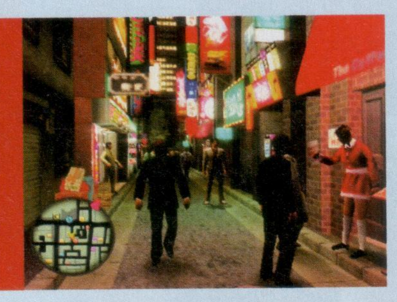
Dans les ruelles grouillantes de monde, fréquentes seront les rencontres avec des allumés en manque de gnons. On pourra échapper à certains combats en courant vite, mais mieux vaut avoir l'œil bien ouvert. Outre les combats « scénarisés », on trouvera une multitude de « side-quests », impliquant souvent des filles de joie et leurs macs déchaînés. Le besoin d'argent est permanent : la vie coûte très cher, sans parler des bars à hôtesses, ruineux à l'extrême. Tabasser un malfrat, protéger un magasin des racketteurs ou aider une hôtesse chinoise à garder son passeport sont autant de moyens de renflouer ses finances. Le gameplay est beaucoup moins varié que celui d'un *GTA*, mais on trouve tout de même quelques mini-jeux comme une poursuite automobile façon *Virtua Cop* à la 3e personne. Contrairement à *Shenmue*, *RGG* ne permet pas de zoomer sur les décors, n'offre pas de liberté totale dans les mouvements de caméra et l'interaction est beaucoup plus limitée avec les objets du décor. Mais l'une des différences fondamentales avec le hit de Suzuki est aussi l'un des défauts les plus criants du jeu : les chargements, trop longs, sont omniprésents. Comptez en moyenne 10 secondes pour passer en mode combat sans changer de décor. La décompression des textures gèle parfois l'action pendant quelques secondes… Graphiquement, le résultat est inégal, mais malgré tout de bonne tenue générale. Quant à l'ambiance sonore, elle est tout bonnement excellente : chaque boutique, chaque lieu possède ses propres sons, sa musique… Il ne manque plus que l'odeur !

#Dirk

Disponibilité ▶ Japon : Oui
États-Unis : N.C. • **Europe :** N.C.

Les bas-fonds

Le monde de *Ryu Ga Gotoku* se double d'un univers caché et parallèle qui se dévoile au fil du jeu : métro désaffecté transformé par les S.D.F. en lieu de plaisir et de combats d'arène, surveillance de la ville via un réseau de caméras sophistiquées, tripots et jeux d'argents clandestins très bien cachés, etc.



VERDICT

RÉALISATION TECHNIQUE
ENVIRONNEMENT SONORE
PRISE EN MAIN
DURÉE DE VIE

☺ **Le scénario et les personnages.**
L'ambiance sonore !
Le système de combat évolutif.

☹ **Chargements.**
Caméras ?
Répétitif ?

COMPRÉHENSION DE LA LANGUE : RECOMMANDÉE

EN RÉSUMÉ *RGG* occupe un créneau rare : celui du jeu d'aventure adulte avec des yakusa. Scénario accrocheur, personnages nombreux et détaillés, mise en scène et ambiance sonore hors pair… Sans son caractère répétitif et ses petits défauts techniques, ce serait l'un des meilleurs jeux d'action/aventure de la PS2.

7/10

TALES OF THE ABYSS

L'ÉTERNELLE RESUCÉE ?

UN *TALES OF* TOUS LES SIX MOIS… NAMCO/BANDAI TIENDRA-T-IL LONGTEMPS CE RYTHME EFFRÉNÉ ? SI L'ON SE FIE AUX CHIFFRES DE VENTE, L'OVERDOSE SEMBLE ENCORE LOIN.

TALES OF FÊTE SES DIX ANS EN TERRAIN CONQUIS

Les fans ont à peine eu le temps de digérer *Tales of Legendia* que voilà déjà leur prochain cadeau, développé par le Tales Studio, déjà à l'origine de *Tales of Symphonia*. Pourfendue à longueur de temps par les observateurs les plus critiques pour son manque patent d'innovations et ses scénarios téléphonés, la série n'en a pas pour autant perdu son contact privilégié avec ses fans. Plutôt que d'offrir, à la manière de *Final Fantasy* ou *Dragon Quest*, un titre-événement aussi rare qu'attendu, Namco préfère squatter les temps morts. Un modèle économique qui paraît basé sur la constance dans l'effort, l'instauration et le soutien d'un rituel récurrent. De fait, *Tales of the Abyss*, pourtant volet anniversaire des dix ans de la série, ne surprendra guère les habitués. Comme pour *TOS*, c'est Kosuke Fujishima (*Ah My Goddess!*, *Sakura Taisen*) qui se colle au chara design, mais force est de constater que le rendu visuel est très différent. Exit les personnages SD, les protagonistes de *TOTA* reprennent des proportions plus réalistes, mais perdent au passage beaucoup de ce qui faisait leur style. L'abandon d'un cel shading qui a fait ses preuves pour une 3D à la modélisation très sommaire et texturée à l'arrache (sorte de sous-*Kingdom Hearts*) se fait péniblement ressentir, particulièrement pendant les cinématiques en temps réel. Une sorte de grand bond en arrière, même si les persos restent malgré tout assez expressifs. S'il ne brille pas vraiment par sa réalisation, *TOTA* ne fait malheureusement guère plus d'effort pour se démarquer sur le plan du scénario : deux factions adverses, le Royaume de Kimlasca


1

2

GENRE : RPG
NOMBRE DE JOUEURS : 1 À 4
MACHINE : PLAYSTATION 2

ÉDITEUR : NAMCO / DÉVELOPPEUR : NAMCO





■ 1-Pour la modélisation des personnages, on a vraiment droit au minimum syndical. 2-Judicieusement placé et exploité, un Field of Fonim peut avoir des effets dévastateurs.







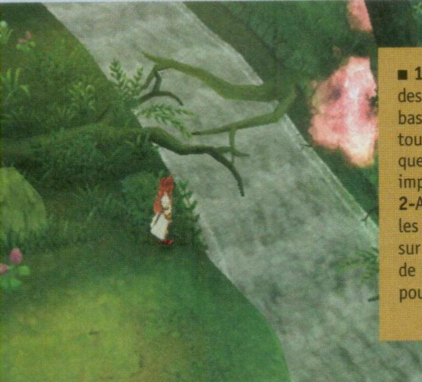
■ 3-Peu de RPG peuvent se targuer d'offrir des combats aussi agréables en multijoueur. 4-On trouvera plusieurs mini-jeux, dont ce Tales of Dragon Buster vu de côté. 5-Qui eût cru qu'une bestiole aussi adorable ferait un aussi redoutable lance-flammes ?

et l'Empire de Markt, une ancienne prophétie prédisant la venue d'un élu qui sauvera le monde, un groupe mystique appelé Lorelei qui prend les armes pour préparer sa venue…

TARTE À LA CRÈME

On fait difficilement plus classique, et ce ne sont pas les personnages qui me contrediront. Luke est un jeune guerrier qui a grandi en reclus suite à un terrible événement durant son enfance. Pourri par l'argent, arrogant, il est totalement déconnecté des réalités de ce monde. Tear est une spécialiste des arts Phoneme et fidèle servante de l'ordre Lorelei. Quant aux autres persos, autant de clichés éculés : Natalia la princesse courageuse, Anise la gamine qui court après Luke, Guy le bretteur intrépide, et j'en passe. Ensemble, ils exploreront donjons et villes aux décors pâlots, où les ennemis sont visibles et peuvent être évités. Une petite bestiole cracheuse de feu nommée Myuu sera au centre de nombre d'énigmes, mais on retrouvera sans surprise beaucoup de simples blocs à déplacer. Nouveauté sympa : les prix (à la vente comme à l'achat) varient grandement dans les villages, en fonction de leur situation militaire. Comme dans tous *Tales of* qui se respecte, la cuisine occupe une part conséquente, mais cette fois, les chefs ont été remplacés par des livres de recettes, et chaque perso peut développer des qualités propres dans les arts culinaires.

UN MODÈLE ÉCONOMIQUE BASÉ SUR LA CONSTANCE DANS L'EFFORT



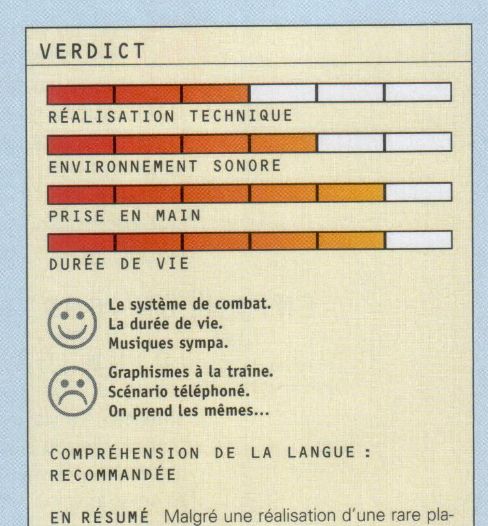
■ 1-Si la plupart des décors restent basiques, on trouve tout de même quelques bâtiments impressionnants. 2-Avec Myuu, brûlez les racines de l'arbre sur l'autre rive afin de le faire tomber et pouvoir ainsi traverser.

FLEXIBILITÉ

On pouvait compter sur Namco pour pondre un nouveau système de combat au nom barbare. Ce sera donc le FR-LMBS (pour Flex Range-Linear Motion Battle System), jouable jusqu'à 4. Les combats ne se déroulent plus en ligne, mais un perso disposant de la capacité voulue se déplacera librement en profondeur sur le terrain. On retrouve le Battle Custom, ses AD Skills (Additional Skills) et ses C. Core (Capacity Cores), mais la vraie nouveauté, ce sont les Fields of Fonim : avec une probabilité croissante selon l'expérience du personnage, le FOF joue le rôle de modificateur d'attaque, infligeant une super spéciale (ou comment doubler quasiment le nombre des Ougi – les spéciales), et souvent divers effets de statut, aux ennemis présents dans la zone. Le positionnement est donc plus stratégique que jamais, et les combats gagnent encore en dynamisme. La flexibilité de l'I. A. des persos est également bien meilleure que dans *Legendia*, et une fois de plus, un système de combats aux petits oignons sauve *TOTA* des affres de la redite…

#Dirk

Disponibilité ▶ Japon : Oui
États-Unis : N.C. • **Europe :** N.C.


VERDICT

RÉALISATION TECHNIQUE

ENVIRONNEMENT SONORE

PRISE EN MAIN

DURÉE DE VIE

Le système de combat.
La durée de vie.
Musiques sympa.

Graphismes à la traîne.
Scénario téléphoné.
On prend les mêmes…

COMPRÉHENSION DE LA LANGUE : RECOMMANDÉE

EN RÉSUMÉ Malgré une réalisation d'une rare platitude, cet épisode anniversaire ne devrait pas avoir grand mal à séduire les fans. La preuve est faite, une fois de plus, qu'il n'est nul besoin d'une révolution permanente pour créer des petits RPG agréables à jouer. Pas vraiment bouleversant, mais ça fait passer le temps.

7/10

MEGA STAR Joypad

METAL GEAR ACID 2

ECSTA ORDINAIRE ?

L'AUDACE DE KONAMI SUR *METAL GEAR ACID* N'AVAIT PAS VRAIMENT FAIT L'UNANIMITÉ PARMI LES FANS. TONTON KONAMI A PRÊTÉ L'OREILLE À NOS CRIS, ET VOICI LE RÉSULTAT.

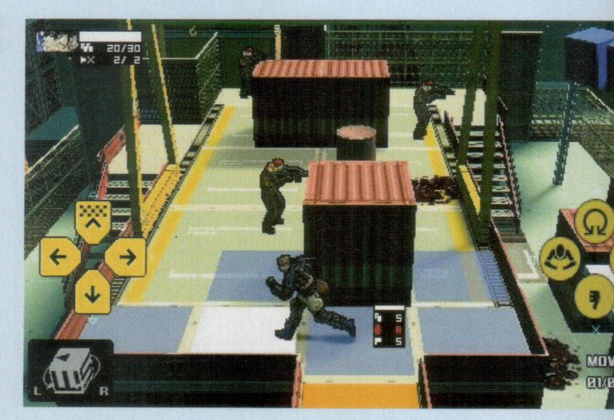
Pour ce vieux loup de mer de *Solid Snake*, la transition d'un jeu d'action/infiltration à la troisième personne vers un jeu de stratégie à base de cartes ne s'était pas faite sans heurt. Les principaux reproches résidaient dans l'opacité, le côté peu intuitif de l'interface, et surtout dans sa lenteur « plombante », à des années-lumière des *MGS* classiques où la vitesse de réaction était une donnée cruciale. Pour son grand retour sur PSP, Snake n'a pas lésiné sur les moyens. Contraint par un service d'espionnage

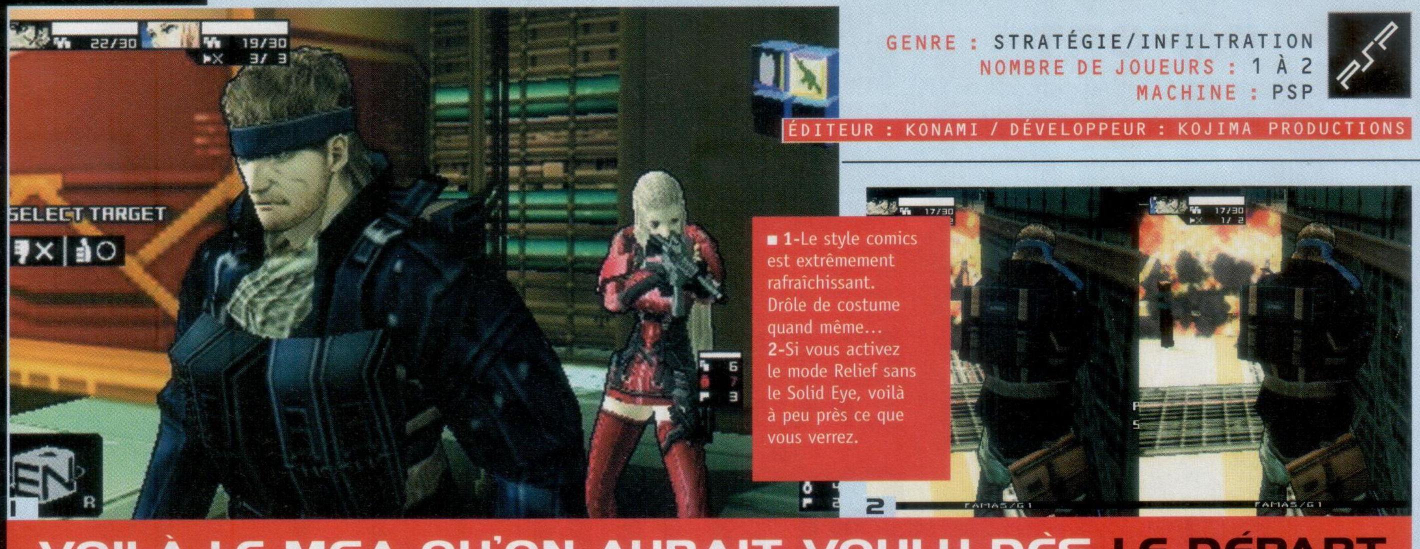
ENFIN UN COSTUME À LA HAUTEUR D'UN GAMEPLAY SINGULIER

américain à infiltrer une fois encore une base adverse où se prépare dans le plus grand secret une arme apocalyptique, il se retrouvera vite flanqué d'une nouvelle partenaire blonde et sexy, judicieusement dénommée Venus. Premier choc, l'aspect graphique a été totalement revisité : loin des couloirs et des entrepôts grisâtres du premier opus, qui tentaient maladroitement de répliquer l'esthétique de *MGS 1*, celle de *MGA 2* est à mille lieues des autres aventures. Les développeurs ont opté pour une variété rare de cel shading, qui imite par son trait et son choix de couleurs l'aspect des comics américains. *Metal Gear Acid* s'est enfin taillé un costume à la hauteur de son gameplay singulier.

ENTRÉE EN MATIÈRE

Autre surprise, et de taille : comparé à *MGA 1*, dont le pénible tutorial s'étalait sur des niveaux entiers, *MGA 2* s'acquitte de la même tâche d'une manière bien plus ludique et expéditive. Les principaux concepts du jeu ont été publiquement définis par Konami selon des critères fumeux qui





GENRE : STRATÉGIE/INFILTRATION
NOMBRE DE JOUEURS : 1 À 2
MACHINE : PSP

ÉDITEUR : KONAMI / DÉVELOPPEUR : KOJIMA PRODUCTIONS

■ 1-Le style comics est extrêmement rafraîchissant. Drôle de costume quand même... 2-Si vous activez le mode Relief sans le Solid Eye, voilà à peu près ce que vous verrez.

VOILÀ LE MGA QU'ON AURAIT VOULU DÈS LE DÉPART







■ 3-Les bourrins trouveront leur bonheur dans la large palette de coups au corps à corps. 4-*MGA 2* est un jeu des plus explosifs... Avis aux amateurs ! 5-Quel plaisir de pouvoir viser son adversaire d'une manière aussi naturelle.

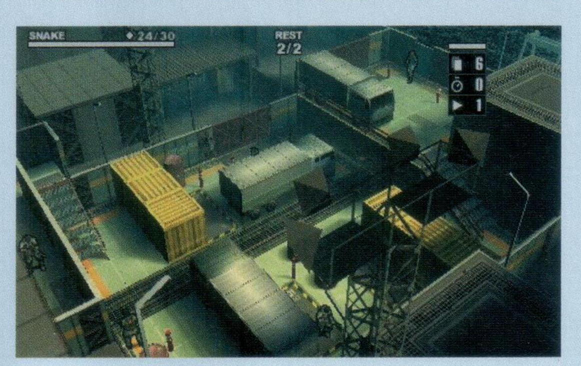
empruntent tant à la biologie qu'aux sciences cognitives, décrivant à quel point le jeu était conçu pour offrir une stimulation maximale des neurones et des nerfs. Faute de moyens, nous n'irons pas vérifier ces assertions, mais force est de constater que le principal défaut du jeu, sa lenteur, a été corrigé. Désormais, les déplacements se font de manière plus rapide et aisée. À condition d'avoir les points de déplacement nécessaires, on pourra faire bouger Snake en temps réel, et retrouver ainsi instantanément ses marques en grimpant à une échelle ou en rampant dans un conduit de ventilation. L'interface a également été entièrement revue, mettant en valeur les contraintes d'infiltration, et permettant de distinguer à tout moment quel est le panel d'actions disponibles. Le point de vue du personnage est privilégié pour la plupart des actions, offensives ou autres. Bien plus immersif, plus clair et plus spectaculaire, *MGA 2* avait tout à y gagner.

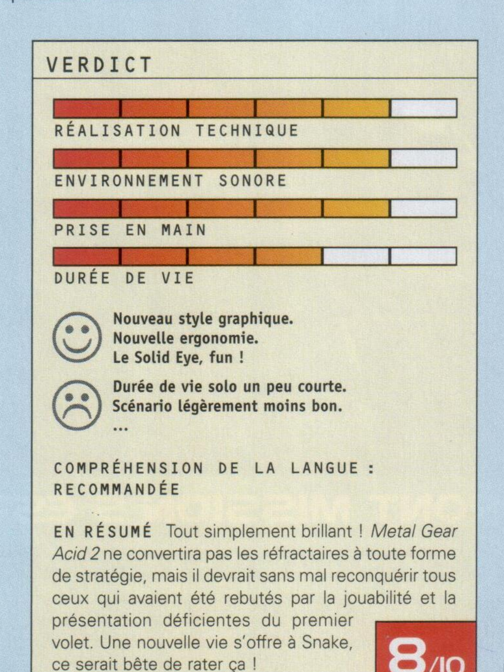
BRELAN DE COMBAT

Naturellement, une grande part de la stratégie réside dans l'accumulation des cartes (au nombre ahurissant de 500 !) et la constitution du deck. On pourra également échanger une à une les cartes entre *MGA 1* et *MGA 2*. La diversité des cartes, et donc des armes (parfois complètement délirantes !), la possibilité de tirer des grenades, sont autant d'éléments qui permettent de diversifier le style de jeu. Combats au corps à corps, à distance, pièges, Linkage Cards qui se bonifient en dormant dans le deck, ou plus encore la possibilité d'upgrader ses cartes confèrent au jeu une dimension inédite. Certaines, rares, permettent même de débloquer des photos de jeunes Japonaises dénudées (issues du magazine *Sabra*, comme dans *Ryu Ga Gotoku* !), ou des vidéos diverses, dont certaines issues de *MGS 3*. Quid du Solid Eye ? C'est un gadget plutôt rigolo qui permet de visionner des vidéos en relief dans le mode 3D Theater ou de jouer au jeu avec une impression saisissante de relief. La technique stéréoscopique utilisée consiste à séparer l'écran en deux, avec une perspective légèrement différente pour chaque partie. Le résultat est que l'on perd la moitié de la visibilité, ce qui restreint l'usage du Solid Eye à de courtes parties (dans l'intimité pour ne pas se ridiculiser avec sa belle prothèse en carton). N'oublions pas le mode Arena, qui permet d'affronter une multitude de boss mythiques et de calibrer son deck avant d'affronter un pote via le mode multijoueur ad hoc.

Arnosan

Disponibilité ▶ Japon : Oui
États-Unis : 2006 • **Europe :** 2006





VERDICT

RÉALISATION TECHNIQUE

ENVIRONNEMENT SONORE

PRISE EN MAIN

DURÉE DE VIE

Nouveau style graphique.
Nouvelle ergonomie.
Le Solid Eye, fun !

Durée de vie solo un peu courte.
Scénario légèrement moins bon.
...

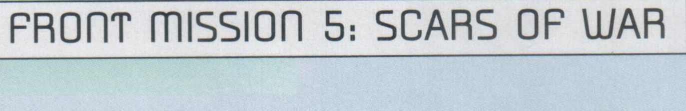
COMPRÉHENSION DE LA LANGUE : RECOMMANDÉE

EN RÉSUMÉ Tout simplement brillant ! *Metal Gear Acid 2* ne convertira pas les réfractaires à toute forme de stratégie, mais il devrait sans mal reconquérir tous ceux qui avaient été rebutés par la jouabilité et la présentation déficientes du premier volet. Une nouvelle vie s'offre à Snake, ce serait bête de rater ça !

8/10







SEQUEL À SÉQUELLES

APRÈS UN QUATRIÈME OPUS QUI NOUS AVAIT LAISSÉS SUR NOTRE FAIM, SQUARE ENIX SE SAVAIT ATTENDU AVEC *FRONT MISSION 5* SUR PS2. MÉLODIEUX, CE CHANT DU CYGNE ?

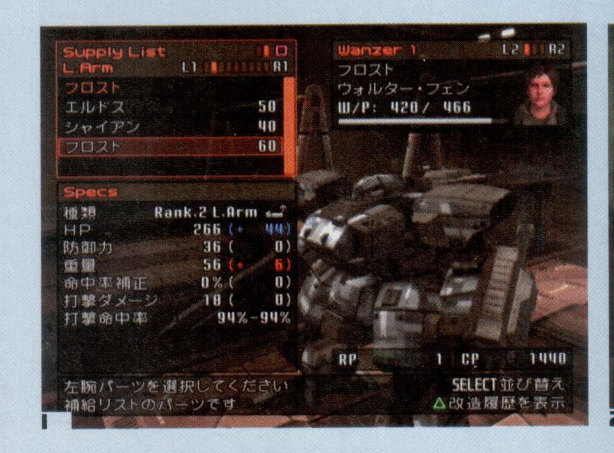
Difficile pourtant de parler de revirement, car *FM 5* reste sur bien des aspects l'héritier de *FM 4*. Le scénario et l'univers ne dépayseront pas les fans de Wanzer. Le jeu s'ouvre sur un flash-back, dans lequel nous voyons trois gamins innocents faire les frais de la guerre sans merci que se livrent l'OCU et l'USN. Bien que grièvement blessé, notre héros Walter Feng parvient à survivre, ainsi que ses deux amis. Des années plus tard, nous le retrouvons à un centre de recrutement de l'USN. Après un entraînement militaire poussé, Walter va enfin pouvoir prendre part au conflit armé, au service d'une faction qu'il perçoit comme la sienne. Sur fond de conflit impitoyable, *FM 5* tisse une toile serrée mêlant conflits de loyauté, trahison, avec même une pointe de romance. Et le moins que l'on puisse dire, c'est que tout cela fonctionne à la perfection, grâce à une mise en scène exemplaire, aux sublimes designs de Naora, et à un parti pris pour l'immersion qui contraste grandement avec ce que *FM 4* avait à nous offrir. Fini les têtes qui parlent ! Le joueur pourra naviguer à travers la base de l'USN, voir chaque interlocuteur en chair et en os et en situation, le jauger avant de songer à le recruter. Toute la partie scénaristique est ainsi beaucoup plus vivante.

NERFS DE GÉANT

Les combats procèdent directement de la même philosophie. On verra désormais ses pilotes s'agiter sur le champ de bataille, ce qui facilite l'immersion et souligne le

MEGA STAR Joypad

FRONT MISSION 5 EST L'ÉPISODE QUE TOUS ATTENDAIENT



1



GENRE : TACTIQUE
NOMBRE DE JOUEURS : 1
MACHINE : PLAYSTATION 2
ÉDITEUR : SQUARE ENIX / DÉVELOPPEUR : SQUARE ENIX

■ 1-Les nouveaux angles de caméra offrent une perspective bien plus spectaculaire sur les affrontements. 2-L'I.A. ennemie, en net progrès, ne vous fera aucun cadeau. Méfiez-vous des désavantages liés au terrain (explosifs, etc.).







■ 3-Le positionnement des troupes et l'étude attentive du terrain sont plus que jamais indispensables à la réussite d'une mission. 4-Devant l'intensité des combats, on se prend à rêver d'une fusion entre *FM 5* et *FM Online*...

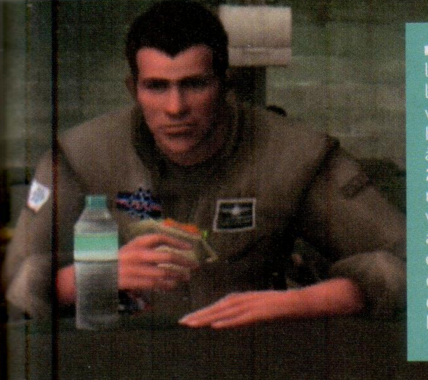
gigantisme des Wanzer. De nouveaux angles de caméra ont été ajoutés (style prise de vue d'hélicoptère, etc.), et les affrontements au corps à corps sont beaucoup plus brutaux. L'ergonomie a été revue pour une prise en main plus aisée, facilitant la tâche aux novices. Il en est ainsi pour les déplacements et le champ d'action, mais également pour le fameux système de Link, toujours au cœur du système de combat. À condition d'avoir suffisamment d'AP, tous les Wanzer qui le peuvent participeront à l'attaque combinée. Il suffit de les équiper d'un Link Skill sur le bras et de veiller à un positionnement optimal pour pouvoir éviter les obstacles et atteindre la cible escomptée. L'enchaînement des actions, exprimé de manière bien plus claire grâce à l'interface, ne nuit en aucun cas à la complexité stratégique, bien au contraire même. La plupart des armes ont désormais des munitions infinies, à l'exception de l'artillerie lourde, et on note avec plaisir le grand retour du lance-flammes, particulièrement esthétique et dévastateur.

WANZERMANIA

La moitié du plaisir d'un *Front Mission* réside sans doute dans la customisation des Wanzer. Sur ce plan, *FM 5* est très proche de son aïeul, qu'il surclasse cependant. Dans la limite de poids autorisée, les géants d'acier restent extrêmement modulables, mais on a désormais accès à l'historique des modifications, avec la possibilité de modifier les pièces déjà équipées à l'aide des points de réparation. Une alternative plaisante aux upgrades plus coûteuses, qui permet surtout de limiter les conséquences d'une erreur de jugement. Le simulateur permettra cette fois de gagner de l'expérience (plus logique que de l'argent, non ?) et de préparer ses mechas avant le combat réel. Mais désormais, *FM 5* accorde une bien plus grande attention à l'élément humain. Chaque personnage possède une progression propre et un large éventail de possibilités, même s'il appartient à une classe parmi les six existantes. Au joueur de choisir de quelle manière il souhaite spécialiser chacun d'entre eux, l'acquisition des points d'expérience et des compétences (Skills), étant étroitement liée aux catégories d'armes utilisées (Mêlée, Sniper, Assaut, Mécano, etc.) et donc maîtrisées. Le noyau dur de l'équipe peut être complété par des recrues temporaires, ce qui permet de contrôler jusqu'à douze unités simultanément sur le champ de bataille. Autre nouveauté, le Survival Mode, variante du simulateur, consiste en une succession de missions à la difficulté croissante, meilleur moyen de mettre la main sur les meilleures « upgrades ». Du tout bon !

Arnosan

LA PARTIE SCÉNARISTIQUE EST BEAUCOUP PLUS VIVANTE



■ 1-Comme tous les *Front Mission*, le cinquième volet vous fera passer beaucoup de temps à l'ombre du hangar. 2-La prospection des recrues potentielles vous contraindra à de douloureuses extrémités, comme déranger Robert qui mange son hamburger.

Disponibilité ▶ Japon : Oui
États-Unis : N.C. • **Europe :** N.C.



VERDICT

RÉALISATION TECHNIQUE

ENVIRONNEMENT SONORE

PRISE EN MAIN

DURÉE DE VIE

Meilleure ergonomie.
Graphismes.
Musiques.

Quelques passages un peu téléphonés.
Pas de multijoueur/online.
...

COMPRÉHENSION DE LA LANGUE : RECOMMANDÉE

EN RÉSUMÉ Plus jouable, plus riche, plus immersif et incomparablement plus soigné visuellement, *FM 5* est tout ce que *FM 4* aurait dû être, sans y parvenir. Les vrais fans de *Front Mission* n'ont aucune raison sérieuse de bouder cet éveil tardif. Éclipsés, les déboires de *FM Online*, un vrai petit chef-d'œuvre est né !

8/10

KINGDOM HEARTS II

LES CLÉS DU ROYAUME

APRÈS *FINAL FANTASY*, *KINGDOM HEARTS* EST SANS DOUTE LA PLUS GROSSE FRANCHISE MADE IN SQUARE, COMME EN ATTESTENT SES CHIFFRES DE VENTE. UN SUCCÈS TRÈS MÉRITÉ.

Autant le dire tout de suite, tonton Nomura n'a rien fait pour faciliter la vie aux infidèles. En effet, impossible de saisir toutes les subtilités du scénario (à commencer par son point de départ !) sans avoir pratiqué le « sympathique-mais-pas-top » *Chain of Memories* sur GBA, et dans l'idéal le *Kingdom Hearts Final Mix*, la version internationale gonflée pour le public japonais. Surprise ! Les premières heures de jeu seront vécues dans la peau d'un jeune garçon nommé Roxas, avant de laisser ce bon vieux Sora prendre le relais. Mais comme on ne change pas une équipe qui gagne, les fans retrouveront vite leurs marques. Tout, depuis le générique de début (toujours interprété par Hikaru Utada), en passant par l'abondance de cut-scenes (« sautables » à volonté), jusqu'au système de combat dans sa globalité, rappelle le premier opus. Le joueur contrôle toujours Sora, flanqué du mage Donald et du chevalier Gooffy, à travers une multitude de mondes directement dérivés des plus prestigieuses productions Disney. En chemin, ils retrouveront de nombreux personnages issus de l'univers *Final Fantasy*, plus précisément des volets *VII*, *VIII* et *X*, dessinés par Nomura.

L'UNION SACRÉE

Comme dans le premier volet, Square a préféré éviter les écueils d'un cross-over excessif, en compartimentant chaque univers Disney au sein d'un niveau qui lui est propre. Le résultat n'en force pas moins l'admiration : il faut voir avec quel bonheur les équipes du jeu ont revisité les classiques Disney, restituant à la perfection l'esthétique et le ton de chacune des œuvres originales. Alors certes, on retrouve

MEGA STAR Joypad

UNE SUITE MEILLEURE QUE L'ORIGINAL. L'EXCEPTION QUI CONFIRME LA RÈGLE ?

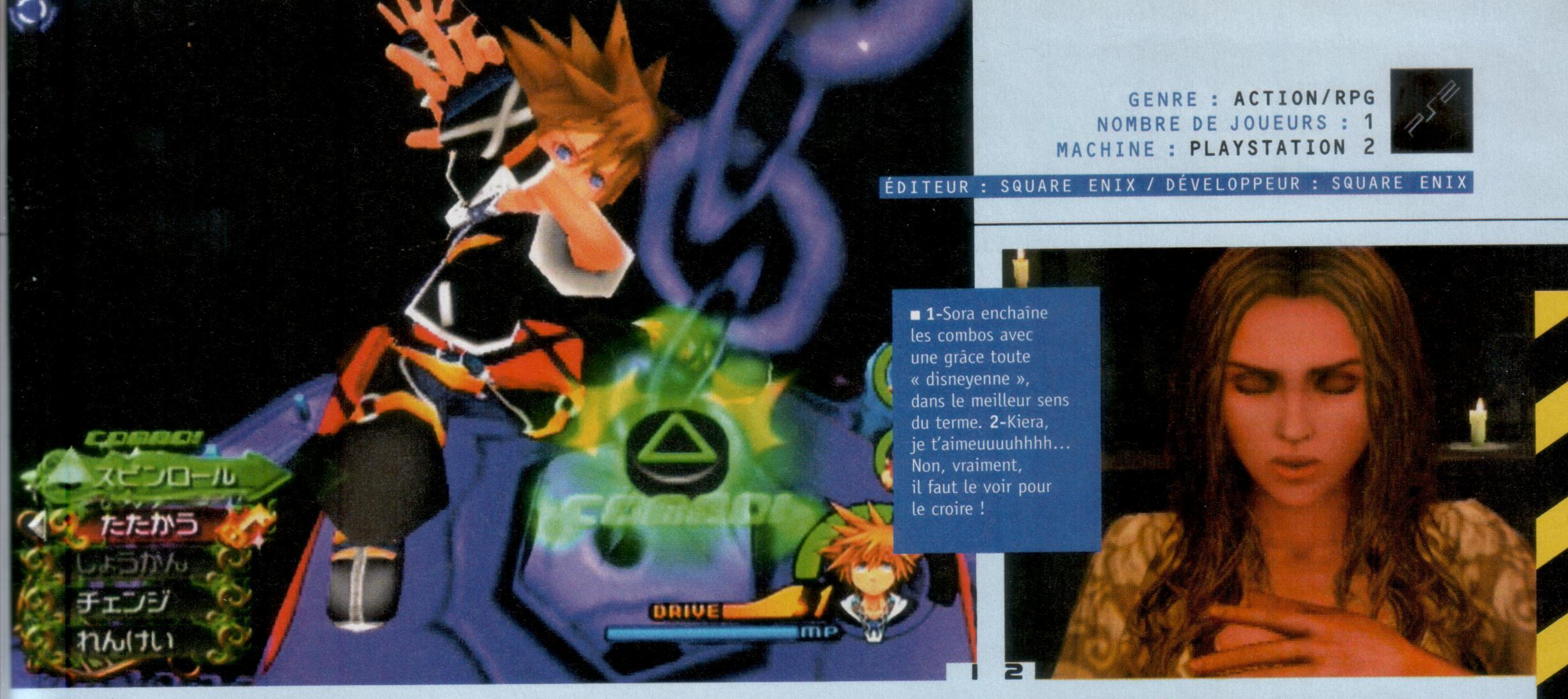


1

2

GENRE : ACTION/RPG
NOMBRE DE JOUEURS : 1
MACHINE : PLAYSTATION 2

ÉDITEUR : SQUARE ENIX / DÉVELOPPEUR : SQUARE ENIX



■ 1-Sora enchaîne les combos avec une grâce toute « disneyenne », dans le meilleur sens du terme. 2-Kiera, je t'aimeuuuuhhhh… Non, vraiment, il faut le voir pour le croire !





■ 3-Pour le niveau dérivé de *TRON*, Sora passe en mode Cyber. La moindre des choses… 4-Les phases de Gummi Ship sont beaucoup plus nerveuses et graphiques. Enfin une bonne raison de s'atteler à la création d'un engin spatial.

nombre de niveaux déjà présents dans le premier opus, avec l'impression confuse que Square avait délibérément gardé des munitions pour une suite (mais n'est-ce pas de bonne guerre ?). Pourtant, les impressions de déjà-vu se font rares (Agrabah, m'entends-tu ?), et les nouveaux univers sont dans l'ensemble à tomber par terre. *KH II* surpasse en tout point un premier opus déjà très impressionnant. Il suffit de faire une petite balade chez les Pirates des Caraïbes et de voir à quel point l'essence de chaque acteur/personnage transparaît intacte, sans casser l'unité graphique du jeu. Nos personnages voient leurs accoutrements modifiés… pour Halloween Town comme pour *KH I*, ou de manière bien plus extrême encore pour le niveau du Roi Lion, avec Sora en lionceau, rien que ça ! Les environnements ont gagné en espace, et le level design, bien que parfois lacunaire, est également en net progrès.

ENCORE PLUS QUE MIEUX

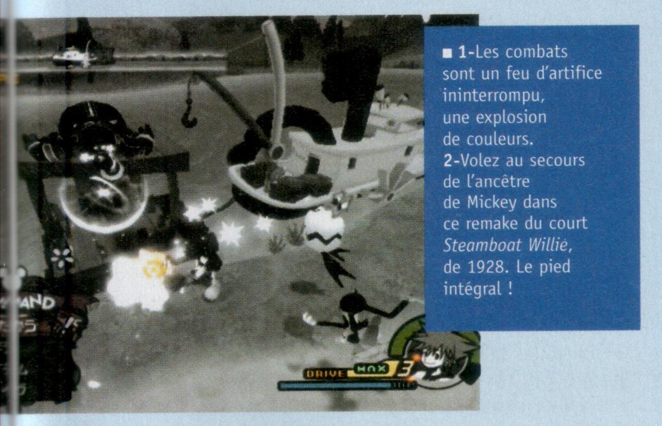
Square a visiblement écouté les critiques faites au premier épisode, et s'est empressé de les corriger toutes, ou presque. Les combats bénéficient d'un nouveau système de Drive, qui permet de faire une attaque combinée avec vos acolytes ou les « invocations » qui prendront leur place. Si

KH II RESTITUE À LA PERFECTION L'UNIVERS DES ŒUVRES ORIGINALES

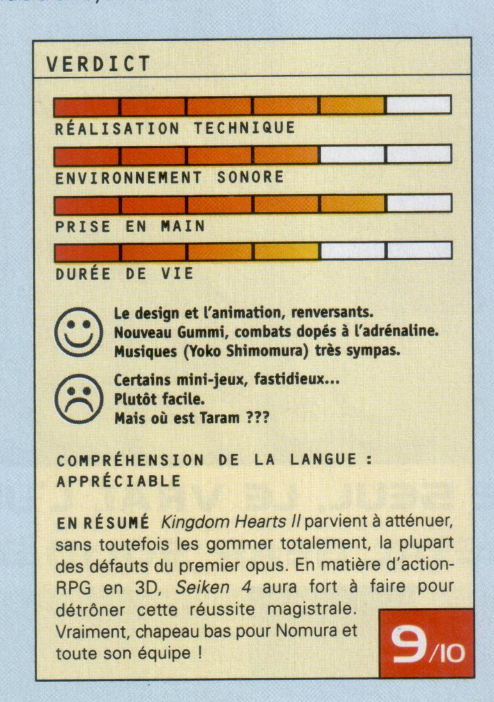
vous rêviez de vous battre aux côtés de Chicken Little ou d'une autre superstar, votre souhait est exaucé ! La Reaction Command, déclenchée sur pression du bouton Triangle – lequel ne s'affiche que quelques brefs instants au moment crucial –, permettra de réaliser des enchaînements spectaculaires, pour des combats plus trépidants. Une sorte de mini-QTE indispensable, surtout face aux boss ! La marge de progression du personnage en ressort grandie, même s'il faudra pratiquer le jeu en difficulté maximale pour en profiter pleinement. La maniabilité fait les frais d'un système de combat très complet, et les contrôles demanderont un certain temps avant d'être parfaitement maîtrisés. Les problèmes de caméra, souci majeur dans le premier *KH*, sont également en net recul grâce à un cadrage plus en retrait et des angles de vue mieux gérés. Autre vaste chantier, la rénovation du Gummi Ship, repensé en un petit shoot sympathique à la *Panzer Dragoon*, permettant de voyager de niveau en niveau. N'oublions pas non plus les mini-jeux (souvent obligatoires), désormais présents dans chaque niveau. Certes on pourra déplorer que le moteur et les contrôles ne soient guère optimisés quand il s'agit de sauter ou voler avec précision, mais les fans ne seront pas déçus, surtout les maniaques de la « collectionnite » qui trouveront de quoi s'amuser pendant des dizaines d'heures…

Dirk

Disponibilité ▶ Japon : Oui
États-Unis : 2006 • **Europe :** 2006



■ 1-Les combats sont un feu d'artifice ininterrompu, une explosion de couleurs. 2-Volez au secours de l'ancêtre de Mickey dans ce remake du court *Steamboat Willie*, de 1928. Le pied intégral !



VERDICT

RÉALISATION TECHNIQUE
ENVIRONNEMENT SONORE
PRISE EN MAIN
DURÉE DE VIE

Le design et l'animation, renversants. Nouveau Gummi, combats dopés à l'adrénaline. Musiques (Yoko Shimomura) très sympas.

Certains mini-jeux, fastidieux… Plutôt facile. Mais où est Taram ???

COMPRÉHENSION DE LA LANGUE : APPRÉCIABLE

EN RÉSUMÉ *Kingdom Hearts II* parvient à atténuer, sans toutefois les gommer totalement, la plupart des défauts du premier opus. En matière d'action-RPG en 3D, *Seiken 4* aura fort à faire pour détrôner cette réussite magistrale. Vraiment, chapeau bas pour Nomura et toute son équipe !

9/10



METAL GEAR SOLID 3: SUBSISTENCE

À LA BONNE HEURE !

MEGA STAR Joypad

CE MOIS-CI, C'EST MA FÊTE : TROIS JEUX EXCEPTIONNELS (*FM 5*, *MGA 2* ET BIEN SÛR *MGS 3 SUBSISTENCE*), TROIS TITRES QUI ÉCLIPSENT TOTALEMENT LES VERSIONS PRÉCÉDENTES !

De ces trois titres, lequel ridiculise leur devancier au point de remettre en cause son existence, de nous faire dire : « Pourquoi ne pas l'avoir fait comme ça la première fois ? », *MGS 3 Subsistence* est sans conteste celui dont le dossier est le plus chargé. La brûlante polémique – qui occupa même quelques pages de Pad – concernant les soucis de caméra de la première mouture de *MGS 3* enflamma littéralement les esprits. Le problème, pourtant décrié de longue date, de la vue semi-aérienne (type suivi d'hélico) prenait une dimension nouvelle dans la jungle du Vietnam. Couplée à ces décors touffus, la faiblesse du champ de vision posait de graves problèmes de visibilité. Difficile de croire que l'un des deux miracles de *Subsistence*, à savoir la réforme en profondeur de cette fichue caméra, n'avait pas été anticipée, et n'est donc que le fruit d'un intense labeur sur une courte période, en réaction au tollé qui accompagna la sortie. A fortiori après avoir vu *Anubis*, ou les premiers fragments de *MGS 4*. Cela fait déjà belle lurette que *MGS* ne bouscule plus les charts au pays du Soleil-Levant, d'où la primauté accordée aux États-Unis, marché bien plus lucratif. Quand on voit à quel point Kojima Prod fait des pieds et des mains pour promouvoir cette nouvelle mouture, allant jusqu'à organiser des séances de dédicaces par le maître en personne, ou des tournois online entre vous et moi (enfin, surtout moi... hé, hé) et les développeurs, on peut se demander si le jeu n'a pas été intentionnellement amputé la première fois, afin de limiter la casse sur ce qui reste l'un des plus gros budgets de Konami. Peine perdue ! À l'heure où j'écris ces lignes, *Subsistence* s'est écoulé à 150 000 exemplaires à peine, soit moins du quart des ventes de la version originale.

DISC ONE - SUBSISTENCE

Dès le début du jeu, le joueur se voit proposer une nouvelle option : *I like Metal Gear Solid 3: Snake Eater*, une version avec quelques variantes qui sera sans doute le mode de choix pour ceux qui l'ont déjà fini. Au niveau scénario, rien n'a changé, et les superbes cinématiques sont les mêmes. Au programme, 6 niveaux de difficulté : de Very Easy à European Extreme ! Mais le plus intéressant reste la nouvelle vue à la troisième personne (pour les masos, l'ancienne est toujours disponible), le stick

LE SEUL, LE VRAI, L'UNIQUE METAL GEAR SOLID 3 EST LÀ !



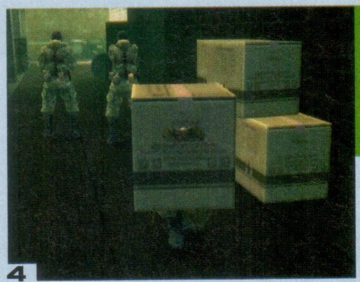
GENRE : ACTION/INFILTRATION
NOMBRE DE JOUEURS : 1 À 8
MACHINE : PLAYSTATION 2

ÉDITEUR : KONAMI / DÉVELOPPEUR : KOJIMA PRODUCTIONS

■ 1-Jupette en cuir, bas sexy et embuscade bien vicieuse. Quelques ingrédients parmi tant d'autres du mode online. 2-Les singes d'*Ape Escape* se sont invités à la fête dans les modes Piposaru.







■ 3-Pourrons-nous affronter les joueurs japs avec la version euro ? 4-Snake se cache quand on lui rappelle comment était l'ancienne caméra du jeu...

droit servant à déplacer la caméra autour de Snake. L'approche du jeu en est naturellement bouleversée, et on peut enfin jouir d'un plaisir simple : un champ de vision qui se rapproche de celui de Snake, permettant d'anticiper sur les dangers qui vous menacent. On note aussi quelques ajustements dans l'I.A. des ennemis, qui se sont adaptés aux exigences de la nouvelle vue. Le mode Duel permettra d'affronter directement les différents boss du jeu. Cerise sur le commando, le premier disque contient les deux *Metal Gear* originaux en émulation MSX !

DISC TWO - PERSISTENCE

Le voilà, le fameux disque online de *MGS 3*, jouable jusqu'à 8 ! Les deux principaux modes de jeux sont le Team Battle et le Snake Versus. Le premier propose des confrontations entre deux équipes de 4 joueurs comme dans un Team Deathmatch traditionnel tandis que le second opposera jusqu'à 7 joueurs-soldats face à Snake dans un duel ressemblant fortement à ce qui se passe dans le jeu

À LA HAUTEUR DE NOS ATTENTES, LE MODE ONLINE EST ABSOLUMENT JOUISSIF

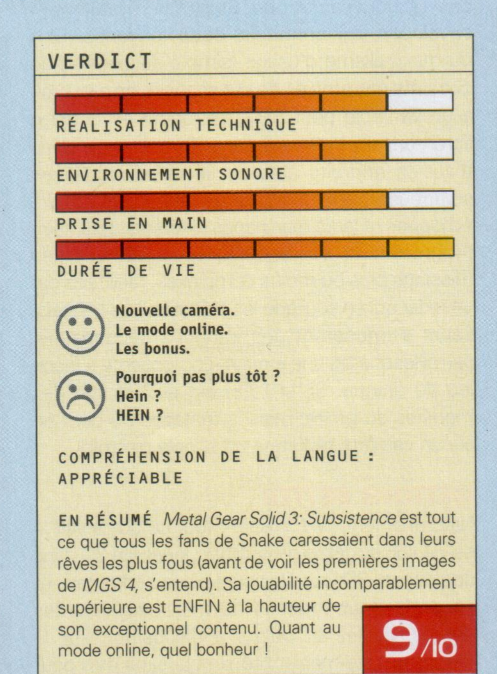
offline, Snake ayant droit à grand nombre d'objets utilisables tandis que l'équipe ennemie doit utiliser la communication et la ruse pour le piéger. Naturellement, les casques PS2 sont compatibles pour utiliser cette fonction « voice chat » et si votre communicateur subit des dégâts dans l'action, vous ne pourrez bien évidemment plus parler avec vos compagnons. Le mode Team Battle propose jusqu'à 5 types de missions permettant de varier les paramètres de jeu. On trouvera plusieurs choix comme les Sneaking Missions, les Capture Missions (Capture the Frog! Sacré Kojima...), les Rescue Missions, les Death Matches et les Team Death Matches. Les combats se déroulent dans les décors de *MGS 3* mais aussi dans de nouveaux environnements créés spécialement pour cette édition. Problèmes de connexion et lags mis à part, le résultat est tout simplement jouissif, à la hauteur de ce qu'on pouvait espérer d'un *MGS* online. N'oublions pas également la foultitude de bonus divers, comme les modes Piposaru (cross-over avec *Ape Escape* déjà présent dans la version euro), Reiko Hinomoto de *Rumble Roses* comme perso jouable, ou encore le peep-show d'Eva, que la décence m'interdit d'aborder dans ces pages. Bourré (et) à craquer !!!

#Arnosan

Disponibilité ▶ Japon : Oui
États-Unis : 2006 • **Europe :** 2006



■ Le mode online oppose des factions aussi diverses que le GRU, le KGB, ou les sbires de Revolver Ocelot.



VERDICT

RÉALISATION TECHNIQUE
ENVIRONNEMENT SONORE
PRISE EN MAIN
DURÉE DE VIE

Nouvelle caméra.
Le mode online.
Les bonus.

Pourquoi pas plus tôt ?
Hein ?
HEIN ?

COMPRÉHENSION DE LA LANGUE : APPRÉCIABLE

EN RÉSUMÉ *Metal Gear Solid 3: Subsistence* est tout ce que tous les fans de Snake caressaient dans leurs rêves les plus fous (avant de voir les premières images de *MGS 4*, s'entend). Sa jouabilité incomparablement supérieure est ENFIN à la hauteur de son exceptionnel contenu. Quant au mode online, quel bonheur !

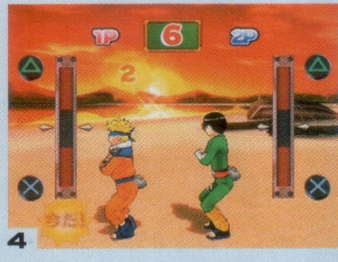
9/10

GENRE : COMBAT
NOMBRE DE JOUEURS : 1 À 2
MACHINE : PLAYSTATION 2



ÉDITEUR : BANDAI / DÉVELOPPEUR : CYBER CONNECT 2









■ 1-Du haut du perchoir, Naruto contemple son futur domaine. Konoha, je serai bientôt ton Hokage ! 2-Heuuu... Même pas peur ! 3-Vous pouvez collectionner les statuettes virtuelles de vos héros, et ce n'est pas le seul point commun avec *Smash Bros. Melee*.

NARUTO: NARUTIMATE HERO 3

KONOHA MON AMOUR

MEGA STAR Joypad

ON NE PEUT QUE SE RÉJOUIR DE LA COMPÉTITION FÉROCE ENTRE TOMY/8ING ET BANDAI/CC2. LA PREUVE PAR *NARUTO 3*.

Pour le bonheur des fans, deux écoles radicalement différentes s'affrontent. Alors que la série des *Ninja Taisen* sur GameCube mise avant tout sur le multijoueur (jusqu'à quatre) avec un système de combat plutôt classique mais bourrin, les *Narutimate Hero* restent sagement à deux joueurs, et tendent à élargir leur champ d'action au-delà de la simple baston 3D. Ce n'est pas le nouveau mode Story, incroyablement développé, qui contredira cette tendance. Loin du minimalisme d'usage (simple succession de combats entremêlés de cut-scenes), on a ici droit à un véritable petit RPG. Le joueur se déplace librement tout d'abord dans Konoha, puis dans d'autres endroits clés de la série, modélisés soigneusement avec leurs habitants, leurs échoppes et leurs marchands itinérants. Pour faire progresser le scénario, il faudra remplir des missions plus ou moins complexes, facilitées par un radar qui en souligne les objectifs. Les connaisseurs s'amuseront des intrigues secondaires, parmi lesquelles une « micro-composante » façon jeu de drague. Si, si ! On est encore loin des modèles du genre, mais la tentative ne peut en aucun cas être réduite à un simple gimmick.

GETTING BETTER

Naturellement, *NH 3* retient tout ce qui faisait le sel de son système de combat : jouabilité 2D dans des décors 3D, sur plusieurs plans en hauteur et en profondeur, interactivité maximale avec les décors, armes et objets à disposition sur le terrain, et une maniabilité simple sans être pour autant simpliste. Désormais, il faudra savoir se montrer économe : chaque combattant n'aura droit qu'à une seule spéciale (Ougi) par combat, avec le grand retour des cut-scenes à base de séquences de boutons (contre les rotations de stick et les épreuves de martelage dans le deuxième opus). La possibilité de contrer une attaque sans encaisser aucun dommage est une raison supplémentaire de se prêter à ce petit jeu. Et que dire du plaisir des yeux ? Une nouvelle technique d'ombrages, bien que très discrète, confère à l'aspect visuel une dimension plus « mature », se rapprochant en cela du manga. Son unique tare ? Une bande-son limite chiante. Qu'à cela ne tienne, sortez les CD de la série !

#Dirk

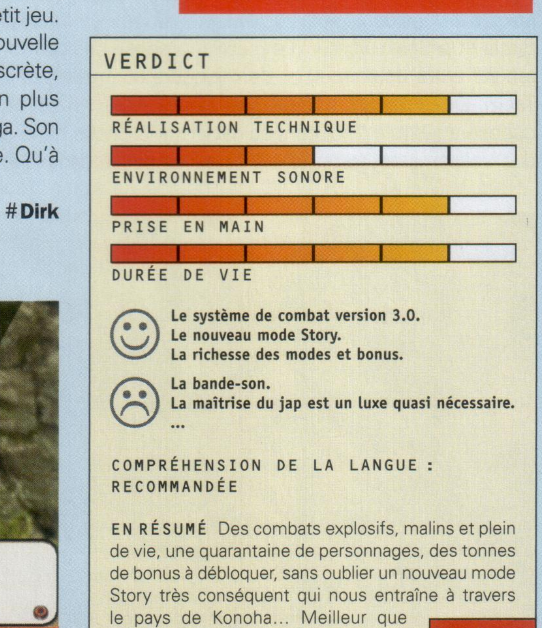
Disponibilité ▶ Japon : Oui
États-Unis : N.C. • **Europe :** N.C.



■ 1-Quitte à lui faire espérer un peu plus, achetez un médicament au marchand pour soigner la pauvre Hinata.



■ 4-« Pour devenir un vrai ninja, mon petit Nicolaaaaaaas... » O.K., j'arrête. 5-Le titre est ponctué d'effets graphiques très... manga ! 6-Les décors sont touffus, et regorgent de recoins à exploiter. Essayez une petite escalade dans les cimes.



VERDICT

RÉALISATION TECHNIQUE
ENVIRONNEMENT SONORE
PRISE EN MAIN
DURÉE DE VIE

Le système de combat version 3.0.
Le nouveau mode Story.
La richesse des modes et bonus.

La bande-son.
La maîtrise du jap est un luxe quasi nécessaire.
...

COMPRÉHENSION DE LA LANGUE : RECOMMANDÉE

EN RÉSUMÉ Des combats explosifs, malins et plein de vie, une quarantaine de personnages, des tonnes de bonus à débloquer, sans oublier un nouveau mode Story très conséquent qui nous entraîne à travers le pays de Konoha... Meilleur que jamais, ce nouveau *Narutimate Hero* ne décevra pas les fans.

8/10

GENRE : DUNGEON-RPG
NOMBRE DE JOUEURS : 1 À 4
MACHINE : NINTENDO DS

DS

ÉDITEUR : KONAMI / DÉVELOPPEUR : KONAMI



TAO: MAMONO NO TOU TO MAHOU NO TAMAGO

LA TOUR INFERNALE

CERTAINS SE SOUVIENNENT PEUT-ÊTRE DE LA BRÈVE APPARITION D'*AZURE DREAM DS* DANS LE PLANNING DE KONAMI. AU FINAL, IL S'AGIT DE *TAO*, INVITÉ MYSTÈRE DU DERNIER TGS.

Certains joueurs gardent encore le souvenir ému d'*Azure Dream*, sorti sur PSone fin 97. *TAO* (« La tour démoniaque et l'œuf magique ») en est l'héritier direct, aussi bien par son concept et son système de combat que par son ambiance générale. Le scénario est on ne peut plus classique pour un dungeon-RPG : le jeune Tao aux cheveux d'or vient tenter sa chance à Mondominio, la ville des chasseurs de monstres, située comme par hasard au pied d'une gigantesque tour infestée de créatures démoniaques. Les canons du genre sont respectés : monde extérieur concentré dans un village, donjons avec déplacements « fluides » au tour par tour, cartographie automatique, etc. Un pas par action, pour le groupe comme pour les monstres. Au fil de ses explorations, le héros rencontrera Peccho, premier d'une longue liste de recrues. Vous pourrez vous battre de concert en compagnie de deux bestioles, à condition de bien prêter attention à votre formation. Le Colosseum est l'endroit rêvé pour enrôler ses protégés et faire progresser leurs statistiques avant l'épreuve du feu, mais aussi le haut lieu des combats en multi (jusqu'à deux joueurs). Vous avez dit *Pokémon* ?

KONAMI REVIENT AU DUNGEON-RPG, COMME SQUARE ET LES POKÉMON

TAO, L'EXCITÉ D'OR

L'apport spécifique de la DS réside comme bien souvent dans les contrôles : le déplacement du personnage se fait au stylet, ainsi que les différentes actions qui s'affichent dans un menu contextuel. En digne magicien, Tao peut asséner et enchaîner des sorts puissants, en traçant autant de figures que de symboles élémentaires sur l'écran tactile... Rien qu'on n'ait déjà vu auparavant, y compris chez Konami (*Castlevania* sur DS). On pourra prendre plaisir à collecter tous les objets disséminés à travers les 40 étages tout en évitant les pièges... Hélas, la facilité des contrôles, les magies et la gestion des familiers ne suffisent pas à masquer la répétition des combats, dans des décors souvent ternes et peu variés.

Dirk

Disponibilité ▶ Japon : Oui
États-Unis : N.C. • **Europe :** N.C.



5

■ 1-Quoi que vous tentiez, vous ne pourrez jamais vous éloigner vraiment de la tour démoniaque. 2-Traquez les œufs, sans doute les plus précieux artefacts que vous pourrez trouver dans les donjons. 3-*Tao* exploite très bien la DS en misant à fond sur l'utilisation de l'écran tactile. 4-Sans être non plus extraordinaires, les graphismes 3D sont très corrects pour une DS. 5-Les déplacements se font au moyen de ce cercle comportant en tout huit directions.



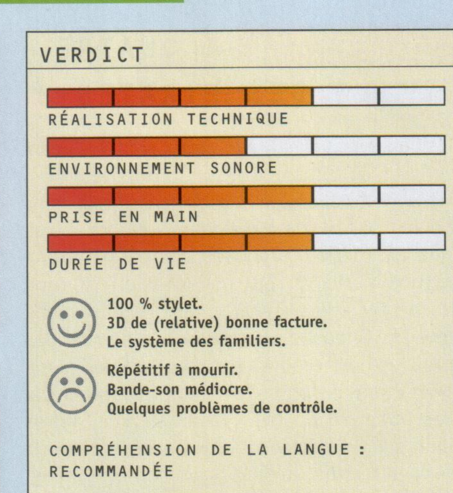
■ Prenez bien soin de vos compagnons. Sans eux, vous n'êtes pas grand-chose.


1


2


3


4



VERDICT

RÉALISATION TECHNIQUE

ENVIRONNEMENT SONORE

PRISE EN MAIN

DURÉE DE VIE

☺ 100 % stylet.
3D de (relative) bonne facture.
Le système des familiers.

☹ Répétitif à mourir.
Bande-son médiocre.
Quelques problèmes de contrôle.

COMPRÉHENSION DE LA LANGUE : RECOMMANDÉE

EN RÉSUMÉ Konami a accompli son devoir, consciencieusement mais sans passion. Malgré quelques bonnes idées, le jeu souffre d'une grande monotonie. Reste cette poignée de fanatiques du genre que la perspective de kilomètres de donjons à nettoyer suffit à enthousiasmer. Pour ma part, j'ai passé l'âge...

5/10

GENRE : PARTY GAME
NOMBRE DE JOUEURS : 1 À 4
MACHINES : PLAYSTATION 2 ET GAMECUBE





ÉDITEUR : BANDAI / DÉVELOPPEUR : BANDAI



1



2

3



4

5

■ 1-Les persos en mode SD, c'est marrant et pas cher… ce que Bandai a bien compris. 2-Une épreuve en mode Capitaine : derrière chacune de ces trois portes, un rapace prêt à se jeter sur votre magot. Saurez-vous les arrêter à temps ? 3-Une chasse au trésor sous-marine, comme dans *Fort Boyard*. Yippie !

ONE PIECE: PIRATES CARNIVAL

LA FOIRE AUX PIRATES

POUR QUI CONNAÎT LA LOUFOQUE SÉRIE *ONE PIECE*, AVEC SON UNIVERS ET SES PERSOS COMPLÈTEMENT PÉTÉS DES BOULONS, LA PERSPECTIVE D'UN PARTY GAME EST PLUTÔT ALLÉCHANTE…

Pour trouver un concept, nos amis de chez Bandai ne se sont pas vraiment foulés en s'inspirant, tant qu'à faire, de *Mario Party*. *Pirates Carnival* est un mélange de jeu de plateau et de jeu de cartes : on déplace ses personnages sur les cases, et une carte est tirée à chaque déplacement. Chacun des quatre joueurs possède une couleur propre, le but étant de récupérer un max de pognon en repeignant un max de cases de sa couleur. On n'est pas pirate pour rien ! Les cartes sont réparties en plusieurs types : les Mini-Game Cards, les Event Cards et les Captain Cards. Comme leur nom l'indique, les premières déclenchent des mini-jeux plus ou moins classiques. Il faudra choisir entre les trois jeux proposés, comme par exemple une sorte de *Où est Charlie ?* starring Pandaman, une ascension de falaise sur une sorte de Chocobo du pauvre, ou encore des épreuves de mémorisation. Les cartes Captain comportent des épreuves plutôt marrantes, car elles vous placent seul face aux trois autres joueurs bien décidés à vous faire mordre la poussière, avec un gros enjeu dû à la valeur considérable de ces cartes.

TOTALE ÉCLATE À QUATRE SUR L'ÎLE DES PIRATES !

RETOURNEMENT

Mais le fauteur de troubles n'est autre que le Davy Backfight, une carte (ou événement) qui peut totalement chambouler la partie en cours. Le gagnant de cette rixe (à 2 contre 2, 3 contre 1 ou chacun pour sa peau) se verra alors investi de pouvoirs démesurés, qui lui permettent d'agir sur les cases de ses adversaires, ou plus simplement d'empocher un joli pactole. La plupart des mini-jeux sont instantanément compréhensibles grâce à une démonstration très explicite, et même sans une once de japonais. Il ne faut pas s'attendre à une avalanche de mini-jeux originaux, même si l'humour échevelé qui anime la plupart des épreuves contribue pour beaucoup au facteur « délire » indispensable à ce genre de jeux. On déplorera surtout une réalisation vraiment limite, comme c'est malheureusement le cas pour la plupart des adaptations de la franchise…

#Dirk

Note : Les images qui illustrent cette page proviennent de la version PS2.

Disponibilité ▶ Japon : Oui
États-Unis : N.C. • **Europe :** N.C.



■ Les admirateurs de Brigitte Bardot pourront s'en donner à cœur joie sur ces espèces d'otaries mutantes.

■ 4-Rien à voir avec *Silent Scope*… Par le petit bout de la lorgnette, retrouvez Charl… heu, Pandaman, perdu dans la foule. 5-Il faudra faire preuve de stratégie pour placer ses cases de manière à pouvoir subtiliser celles des autres. 6-Votre récompense de fin de partie, la carte Nami viendra compléter votre collection.

6

VERDICT

RÉALISATION TECHNIQUE
ENVIRONNEMENT SONORE
PRISE EN MAIN
DURÉE DE VIE

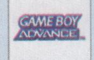
☺ **L'humour.**
Les règles.
Quelques jeux vraiment délire.

☹ **Très moche.**
Manque d'originalité.
Vous aimez *One Piece* ?

COMPRÉHENSION DE LA LANGUE : APPRÉCIABLE

EN RÉSUMÉ C'est le jeu rêvé pour passer quelques heures entre fans de *One Piece*, et il s'avère une alternative sympathique à *Mario Party* et consorts si on fait fi de sa médiocre réalisation. Plus encore qu'à la PS2, il se destine naturellement à la GameCube, dispensée de multitap grâce à ses quatre ports manette.

6/10



GENRE : RPG
NOMBRE DE JOUEURS : 1
MACHINE : GAME BOY ADVANCE

ÉDITEUR : SQUARE ENIX / DÉVELOPPEUR : SQUARE ENIX

FINAL FANTASY IV ADVANCE

FILS DE LA LUNE



FINAL FANTASY IV (RENOMMÉ _FF II_ AUX USA EN 1991) RESTERA À JAMAIS L'OPUS QUI RÉVÉLA LA SAGA DE SQUARE AU PUBLIC OCCIDENTAL. QUINZE ANS PLUS TARD, QU'EN RESTE-T-IL ?

Selon toute vraisemblance, cette conversion GBA sera la dernière occasion pour les fans de la saga de (re)découvrir ce petit bijou. Comme l'affirme l'adage populaire, la dernière impression est toujours celle qui reste. Alors, est-ce une bonne ou une mauvaise chose pour *FF IV* ? Sur le papier, Square a plutôt bien fait les choses. La GBA, toujours servie en dernier après les conversions PSone et Wonderswan, peut se consoler en énumérant les nouveautés réservées à cette ultime version. Peu de temps après sa sortie japonaise, *FF IV* se vit doublé d'une version « Easy Type » destinée aux plus jeunes, simplifiée dans son gameplay et expurgée de nombreux détails scénaristiques. C'est cette version tronquée qui servit de base à la version américaine des origines, qui fut le premier contact de nombreux fans d'import avec la saga. Comme les conversions précédentes, la version GBA est basée sur le jeu original… dans le sens où le contenu est intact. La difficulté, elle, a bel et bien été revue pour simplifier la tâche aux nouveaux venus. De quoi faire grincer les dents de quelques puristes, mais rien de rédhibitoire. Sur un plan technique, en revanche, la conversion laisse clairement à désirer. Du coup, au bout de quelques minutes de jeu, il devient difficile de ne pas jeter la pierre à Square.

« CHEAP, BUT STILL GREAT »

Visiblement, *FF IV Advance* est un portage fait à la va-vite à partir de la version Wonderswan. Une évidence que de nombreux petits défauts techniques viennent souligner, avec des commandes qui manquent de répondant pendant les combats et un scrolling saccadé qui trahit une résolution d'origine redimensionnée à l'arrache. Heureusement, les exclusivités de cette version font quelque peu oublier ces désagréments. Ainsi, en plus des donjons supplémentaires (un de 8 niveaux et une tour de 50 étages) et des mini-jeux, vous avez la possibilité de former l'équipe de votre choix pour l'assaut final. Au chapitre des reproches, on notera aussi une bande-son qui manque de raffinement, même si les thèmes restent parmi les plus beaux jamais composés par Uematsu. C'était avant que notre ami ne se drape de sa gloire et ne s'enferme dans une retraite stérile…

#Dirk

Disponibilité ▶ Japon : Oui
États-Unis : Oui • **Europe :** Printemps 2006

VERDICT

RÉALISATION TECHNIQUE
ENVIRONNEMENT SONORE
PRISE EN MAIN
DURÉE DE VIE

Refonte graphique.
Donjons supplémentaires.
Excellente traduction (US).

Conversion bâclée.
Trop facile ?
Codage sonore.

COMPRÉHENSION DE LA LANGUE : RECOMMANDÉE

EN RÉSUMÉ Des ténèbres vers la lumière, *FF IV* est une quête initiatique émaillée de personnages inoubliables. Par sa pudeur et sa sobriété, il évite les écueils du mélodrame, pour nous conter une histoire profondément humaine et tragique, soutenue par un gameplay qui reste un modèle du genre. Un grand jeu.

8/10



■ 1-Les donjons de *FF IV* regorgent de passages secrets. À vous de tous les trouver ! 2-La traduction est nouvelle, contrairement aux transcriptions des noms. 3-L'un des (nouveaux) mini-jeux : comptez les cochons, et non pas les moutons !

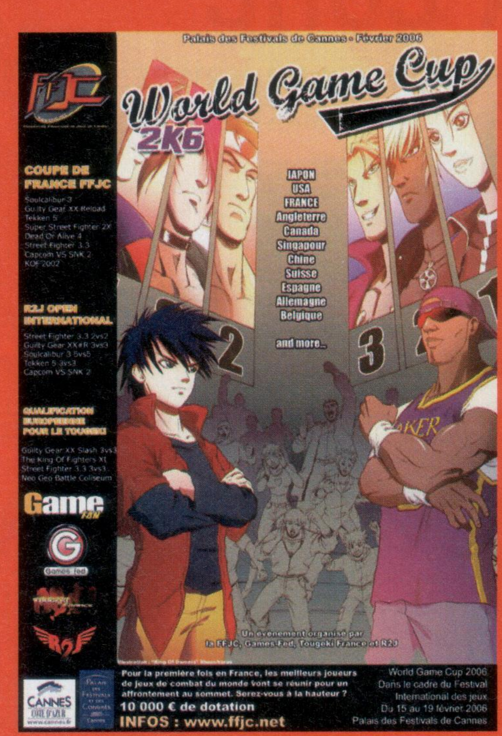


■ 1-Odin n'est que l'une des invocations de la jeune Rydia, rejetée par les siens. 2-De nouveaux visages, dessinés par Amano, viennent enjoliver les fenêtres de dialogue des personnages importants. 3-Au beau milieu des cratères lunaires, vous trouverez un des nouveaux donjons du jeu.

UNE CONVERSION LACUNAIRE POUR UN CLASSIQUE INDÉMODABLE

Palme d'or et poings de fer

L'événement du mois de la Saint-Valentin, c'est le plus grand rassemblement européen jamais organisé autour du thème des jeux de combat. Se déroulant du 15 au 19 février au palais des Festivals de Cannes, la World Game Cup 2K6 regroupera un nombre important de compétitions de coups de tatanes virtuels sur les 1 000 m² aménagés au sein du 18e Festival international des jeux vidéo. Tout d'abord, il sera possible de participer à pas moins de 16 tournois comptant pour la Coupe de France F.F.J.C. (Fédération française des jeux de combat) tournant autour de *Soulcalibur III*, *Dead or Alive 4* ou *The King of Figthers 2002*. Ensuite, l'Open International R2J verra se dérouler un tournoi par jour sur autant de titres différents (3 en solo et 2 par équipes de 3). Enfin, l'Electronic Sports Federation mettra en place les qualifications européennes pour le Tougeki (**www.tougeki.org**), en vue de représenter le Vieux Continent à Tokyo. Toutes les modalités d'inscription, plannings et informations sur les tournois annexes sont disponibles sur le site **www.ffjc.net**. Go !



PES League

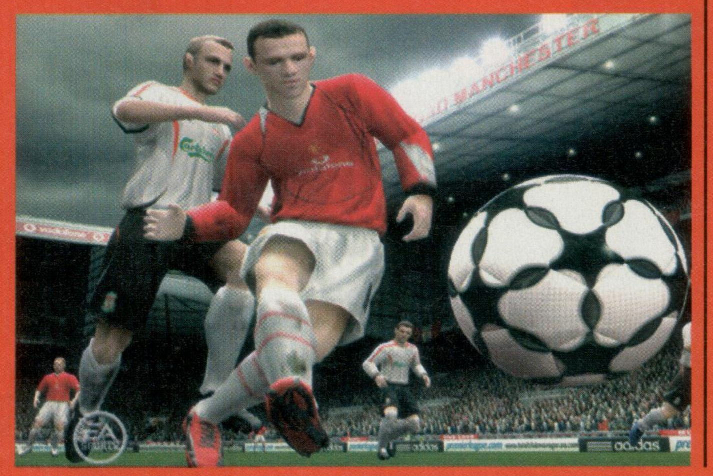
Début, ce mois-ci, des épreuves étudiantes, réservées en priorité aux lycéens et étudiants titulaires d'une carte attestant de leur situation, qui rassemblent 96 participants maximum. Si vous représentez une université ou une école et organisez un tournoi, un petit tour sur www.pesleague.com, **section Étudiants, vous permettra de tenter d'en faire une étape qualificative pour la finale régionale étudiante.**

Le 4 février : Villeneuve-Loubet, individuel
Le 5 février : Six-Fours, individuel
Le 8 février : Agen, étudiants
Le 11 février : Toulouse, double
Le 12 février : Toulouse, individuel
Le 18 février : Cannes, double
Le 19 février : Cannes, individuel
Le 22 février : Montluçon, étudiants
Le 25 février : La Seyne-sur-Mer, double
Le 26 février : La Seyne-sur-Mer, indiv.

LA WORLD GAME CUP 2K6 VA FRAPPER TRÈS FORT !

God Save the FIFA

Présage pour la prochaine Coupe du monde en Allemagne d'ici quelques mois ? Nul ne saurait le dire, mais c'est un Anglais qui a remporté le trophée international et virtuel de la FIFA Interactive World Cup, organisé en partenariat par EA et Microsoft sur *FIFA 06*. C'est à Londres, le 18 décembre, que le tout jeune Chris Bullard (18 ans) a fait gagner sa nation sur Xbox, devant un parterre très fourni. Grâce à un triplé de Wayne Rooney, le garçon originaire d'Ipswich a vaincu le Hongrois Gabor Mako et son Brésil sur le score sans appel de 5-2, malgré un carton rouge à la vingtième minute. Les bras chargés de cadeaux, il a eu la joie de monter sur la même scène que Ronaldinho le soir de la remise des prix de la FIFA. Et ça, c'est la « über » classe.



Argenteuil en fête numérique

Les 4 et 5 février 2006 se tiendra le Festival des loisirs numériques de la très accueillante ville d'Argenteuil (95). L'espace Jean-Vilar prendra des allures de gigantesque LAN Party puisque s'y dérouleront un bon nombre de compétitions virtuelles, dont un challenge à relever sur *Pro Evolution Soccer 5*, au cas où vous seriez intéressé. Divers ateliers permettront au public de se familiariser avec l'univers si effrayant du numérique. En outre, vous pourrez vous la donner grave sur des bornes *Gran Turismo 4* et vous participerez à un mini-concours sur le jeu *Mario Kart Double Dash!!* qui s'adressera en priorité aux plus petits. De quoi satisfaire tout le monde. Alors, elle est pas belle la vie ?



Le premier Mobile Gaming Megastore !

Envoie **Manta** au **33800** (SMS non surtaxé!) et accède sur ton mobile au catalogue Manta !

OU envoie le **code produit** pour un accès direct à ta sélection.

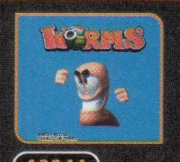
Portail 100% GAMER accessible depuis ton mobile : + de 150 jeux java et les logos / sonneries des plus grands jeux vidéo.

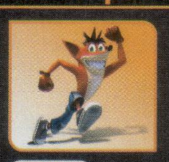




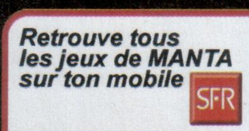












13220 13261 13244 13253 13255

...et plus de 150 autres logos jeu vidéo téléchargeables sur Manta!

Retrouve tous les jeux de MANTA sur ton mobile SFR

Accès direct Jeux par le portail SFR > Rubrique Jeux*

ou envoie MANTA au 33800

- + de 300 jeux disponibles!
- Tous les univers de jeux : Cartes, Sport, Arcade, Aventure ...
- Des nouveautés toutes les semaines pour TON mobile!



* Prix. 3€ ou 5€ ou 7€ /jeu + connexion au portail
+ d'info sur les jeux et le paramétrage wap sur www.sfr.fr/Utiliser

manta™

ETIK

> TEST AUTOMATIQUE DE COMPATIBILITÉ POUR TON MOBILE ET TON OPÉRATEUR.
> ACHAT VALIDÉ À L'INSTALLATION RÉUSSIE DE TON JEU.
> MONTANT DE L'ACHAT DÉBITÉ SUR TA FACTURE OPÉRATEUR.

GALLERY >> Manta

SMS+ 33800 coût d'envoi d'un SMS

Manta™ est une marque du groupe Wonderphone

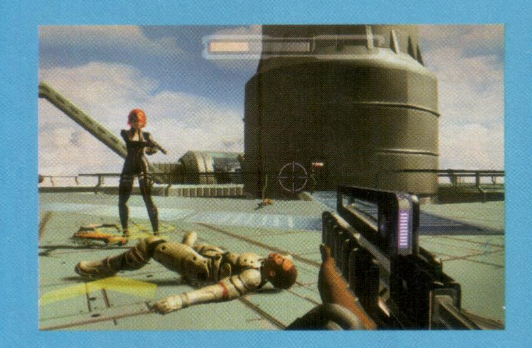
WONDER PHONE BEYOND VOICE

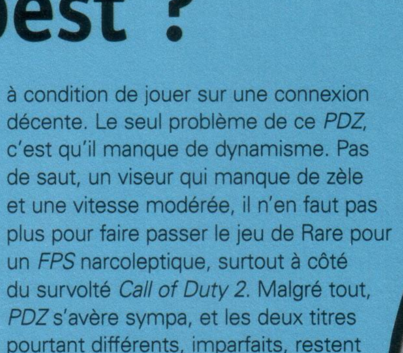
© 2005 WonderPhone - Crash Racing : Copyright © 2005 Wonderphone Crash Bandicoot and related characters are ™ and © Universal Interactive, Inc. All rights reserved. Vivendi Universal Games and the Vivendi Universal Games Logo are trademarks of Vivendi Universal Games, Inc., in the U.S. and other countries. - MotoGP 3 : MotoGP(tm) and © 2004 Dorna Sports, S.L. MotoGP and related logos, characters, names, and distinctive likenesses thereof are the exclusive property of Dorna Sports, S.L. and/or their respective owners. Used under license. All Rights Reserved. - Spyro the Dragon : Copyright © 2005 Wonderphone © 2005 Universal Interactive, Inc. Spyro the Dragon and related characters are TM and © of Universal Interactive, Inc. All rights reserved. - Lemmings : Lemmings and Lemmings Logo are registered Trademarks of Psygnosis Limited. Copyright: Psygnosis Limited. Produced and published by iFone. - Cluedo : CLUEDO © 2003 Hasbro International Inc. All rights reserved. Licensing by Hasbro Consumer Products. © iFone 2003. All Rights Reserved. - Townsmen2 : © www.handy-games.com Gmb. - South Park Sports Day Copyright © 2004 Comedy Partners. All Rights Reserved. South Park and all related titles, logos and characters are trademarks of Comedy Partners THQ Wireless, Madtap and their respective logos are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All Rights Reserved.



GENRE : FPS
NOMBRE DE JOUEURS : 2 À 32
MACHINE : XBOX 360

ÉDITEUR : MICROSOFT GAMES STUDIO / DÉVELOPPEUR : RARE





PERFECT DARK ZERO 3/5

Best of the best ?

Attendu comme le loup blanc, ce *Perfect Dark Zero* version multijoueur séduit d'emblée : beaucoup de modes, un paquet d'options... Matchs « pour du beurre » à coups de fusil à pompe, joutes « déconnatoires » à l'épée ou parties classées plus tendues, le champ des possibles est vaste. On appréciera d'ailleurs les modes Darkops avec des variantes à la *Counter-Strike* (deux équipes, de la thune, du suspense) plutôt tactiques et assez palpitantes dans l'esprit. Même le lag se fait discret, à condition de jouer sur une connexion décente. Le seul problème de ce *PDZ*, c'est qu'il manque de dynamisme. Pas de saut, un viseur qui manque de zèle et une vitesse modérée, il n'en faut pas plus pour faire passer le jeu de Rare pour un *FPS* narcoleptique, surtout à côté du survolté *Call of Duty 2*. Malgré tout, *PDZ* s'avère sympa, et les deux titres pourtant différents, imparfaits, restent les meilleurs. Pour le moment...



UN PEU MOLLASSON, PDZ RESTE COMPLET ET AMUSANT

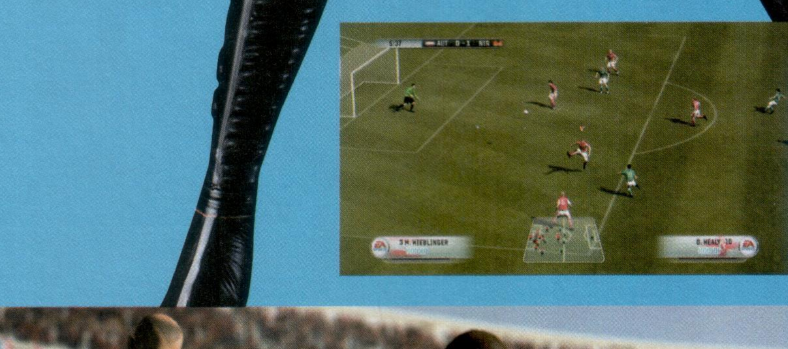
FIFA 06 1/5





GENRE : FOOTBALL
NOMBRE DE JOUEURS : 1 À 2
MACHINE : XBOX 360

ÉDITEUR : ELECTRONIC ARTS / DÉVELOPPEUR : EA SPORTS

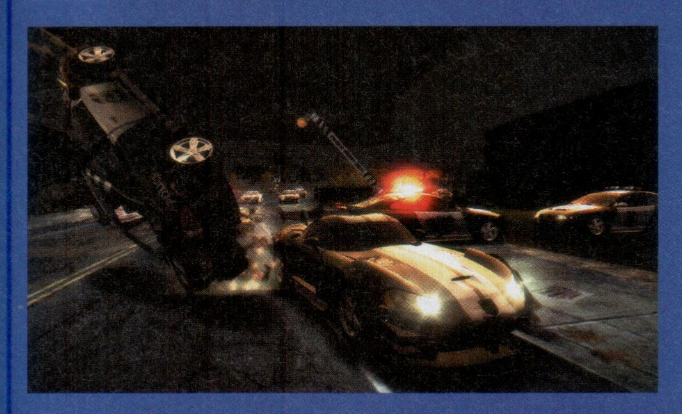


Et là, c'est le drame

Des fois, ce qu'il y a de bien avec les mauvais jeux, c'est que quand on y joue à plusieurs, ça devient vraiment marrant. Soit parce que bon, après tout, on s'amuse bien, soit parce que c'est tellement risible qu'on peut se gondoler entre potes tout en sirotant une boisson fraîche. *Fifa 06*, c'est ni l'un ni l'autre, c'est le jeu qui vous fait devenir mauvais et insultant, même avec les amis. Injouable même quand le lag est absent, il se transforme en foire aux buts pourris à cause de défenses perméables et de joueurs aux réflexes endormis. Difficile de dire qui mène au vu des phases de jeu inexistantes et des shoots ratés qui s'enchaînent. Résultat, on passe plus son temps à maudire le ciel qu'à s'amuser, et c'est fatigant pour les nerfs. Alors, plus jamais ça s'il vous plaît, ou alors sans mode Live, histoire de ne pas être obligé de se frotter au désarroi des joueurs du monde entier...



MOST WANTED 3/5



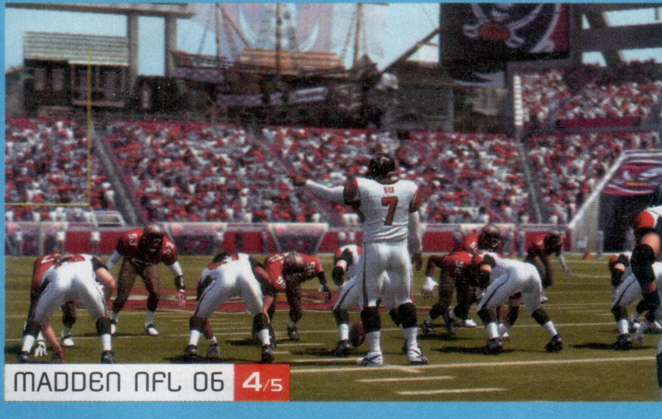


GENRE : COURSE
NOMBRE DE JOUEURS : 1 À 4
MACHINE : XBOX 360

ÉDITEUR : ELECTRONIC ARTS / DÉVELOPPEUR : EA CANADA

Bis Repetita ?

On prend les mêmes et on recommence, c'est l'histoire de *Most Wanted* sur 360. Mêmes modes (circuits, sprints...), mêmes courses, mêmes caisses, mêmes graphismes... ah non, pas mêmes graphs quand même ! Car *Most Wanted* déchire la rétine sur 360, et même si l'animation n'est pas toujours très fluide, le plaisir de jouer en ligne est bien plus présent que sur Xbox. On regrettera juste un lag relativement présent et intolérable sachant que les courses sont limitées à 4 joueurs. Préférez donc jouer en duel, ou exclusivement entre Européens (voire entre Français).



MADDEN NFL 06 4/5

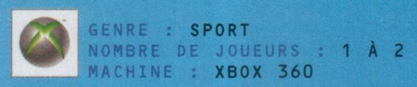


GENRE : SPORT
NOMBRE DE JOUEURS : 1 À 2
MACHINE : XBOX 360

ÉDITEUR : ELECTRONIC ARTS / DÉVELOPPEUR : EA SPORTS

Dérouille ta bille

Madden NFL 06 sur le Live, c'est la passion des Français, et plus généralement des non-Américains. Mourir sur la croix directionnelle, tel est le lot du joueur lambda qui s'aventure sur le Net et qui croise le chemin d'un joueur d'outre-Atlantique. Enfin, que ceux qui maîtrisent se rassurent, *Madden* se comporte impeccablement sur le Live, et les parties s'enchaînent à l'infini, à condition de jouer aux heures ricaines bien sûr.



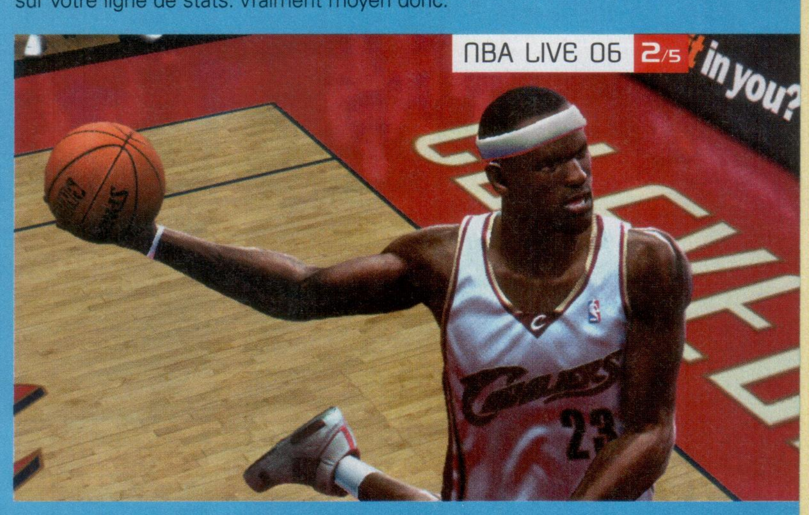
GENRE : SPORT
NOMBRE DE JOUEURS : 1 À 2
MACHINE : XBOX 360

ÉDITEUR : ELECTRONIC ARTS / DÉVELOPPEUR : EA SPORTS

Light jusqu'au Live !

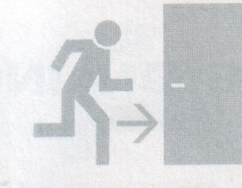
Plus que léger sur les modes solo, *NBA Live 06* éprouve le plus grand mal à redorer sa pilule en ligne. Les modes de jeu y sont assez rudimentaires ; vous n'aurez comme double choix que les parties avec ou sans classement, sans pouvoir jouter à plus de deux. Autre mauvaise nouvelle, les soucis de lag sont assez récurrents, ceux-ci forcent la plupart du temps à la déconnexion ce qui, en plus, a des effets négatifs sur votre ligne de stats. Vraiment moyen donc.

NBA LIVE 06 2/5

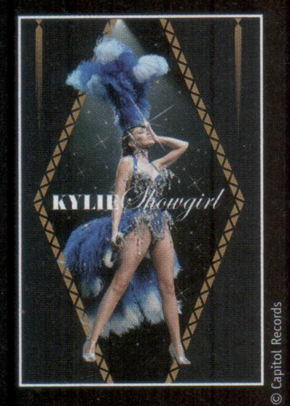








MUSIQUE



© Capitol Records

Kylie Minogue
Showgirl: The Greatest Hits

On la croyait morte et même pire... ringarde. Pourtant, Kylie Minogue a su se sortir des années 80 pour devenir aujourd'hui une chanteuse hype et reconnue. Ses morceaux électro-pop séduisent tous les publics et font la joie des clubbers qui pourront la retrouver en live dans sa dernière tournée en DVD. Un *Greatest Hits* exceptionnel où elle enchaîne plus de 25 tubes de *You Should Be So Lucky* à *I Believe in You*, en passant par *Spinning around*. Un véritable show dont elle a le secret !

Éditeur Capitol Music • **Prix** environ 23 €



© United International Pictures (UIP)

ÉVÈNEMENT

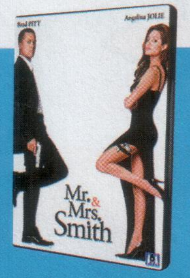
Get rich or die actin'

LE CINÉMA ET LE RAP CONTINUENT LEUR HISTOIRE D'AMOUR : APRÈS EMINEM ET SON *8 MILE*, 50 CENT AUSSI AURA SON FILM !

Get Rich or Die Tryin', le fameux film inspiré de la vie du rappeur américain 50 Cent arrivera en France fin février renommé *Mourir ou réussir* pour l'occasion. Réalisé par Jim Sheridan, à qui l'on doit déjà *The Boxer* et *In America*, il nous contera comment un jeune Noir appelé Marcus deviendra une star du hip-hop après avoir été amené à dealer de la drogue et frôlé la mort. Ni biographie ni fiction totale, cette péloche devrait au moins intéresser les fans de Fifty qui fait ici ses premiers pas en tant qu'acteur. Et si le pauvre se prend les pieds dans le tapis, il reste toujours la bande originale, déjà dans les bacs, qui propose des titres inédits avec la participation incontournable du G-Unit. Rappelons qu'arrivera au même moment le jeu vidéo *50 Cent: Bulletproof*. Eh oui, difficile d'échapper à Curtis Jackson en ce mois de février !

Réussir ou mourir • Sortie ciné 22 février 2006

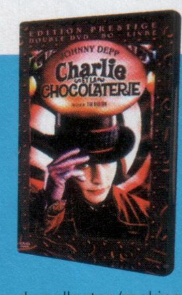
Get Rich or Die Tryin' • Music from and inspired by the motion picture Disponible



Mr. & Mrs. Smith

Le film qui a brisé le couple Jennifer Aniston/Brad Pitt débarque sur une galette hélas avare en suppléments. Mais on ne boudera pas le plaisir de retrouver le nouveau couple le plus glamour d'Hollywood (désolé Jenny, Angelina a repris le flambeau !) dans ce mélange réussi d'action et de comédie qui ne crache pas sur un peu de romantisme. À quand l'édition collector ?

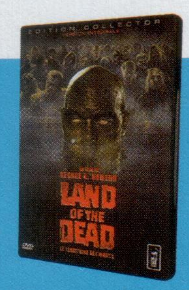
Zone 2 • Éditeur M6 Vidéo • **Prix** environ 20 €



Charlie et la chocolaterie

Cette adaptation du roman de Roald Dahl par Tim Burton est une réussite qui figure dans le haut du panier de l'œuvre du réalisateur. Pour cette sortie DVD, on nous a gâtés puisque au disque de bonus bien chargé du collector (making of, docu sur les écureuils du film...) s'ajoutent le CD de la B.O. et le livre original.

Zone 2 • Éditeur 20th Century Fox • **Prix** env. 20 € (simple), env. 25 € (collector) et env. 35 € (prestige)



Land of the Dead

Après le remake réussi de son *Dawn of the Dead* par Zack Snyder, George A. Romero a fait son retour dans son genre de prédilection : le film de zombies. Ce quatrième volet nous offre de bons moments de gore et des zombies plus intelligents qu'avant... L'édition Collector propose des bonus et surtout 5 minutes de métrage en plus.

Zone 2 • Éditeur Wild Side Video • **Prix** env. 20 € (simple) et env. 25 € (collector)

EN VRAC

Pour tous les fans





© Dybex 2005

Dans la collection Dybex, deux intégrales récemment sorties feront le bonheur de tout amateur d'action, *Eat-Man* et *Street Fighter II V*. Même si ces séries ont pris un léger coup de vieux, elles rappelleront de sacrés bons souvenirs. Nous tenons toutefois à rappeler qu'*Eat-Man* ne plaira pas à tous, même parmi ceux qui ont apprécié les mangas. Confusion dans la narration, bande-son pas tout le temps appropriée, personnages à peine effleurés et manque de rythme pourraient bien avoir raison de vous. Cependant, dans le même pack, vous trouverez aussi *Eat-Man '98* qui s'en sort plutôt mieux.

Street Fighter II V : Éditeur Dybex
Prix 39,95 €
Eat-Man : Éditeur Dybex • **Prix** 39,95 €



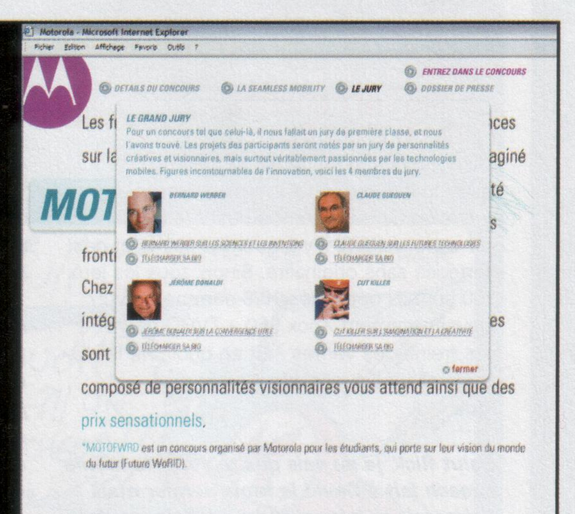
© Kodansha Ltd / Pika Edition

■ En ce début d'année, profitez-en aussi pour vous offrir l'agenda Pika, parsemé de nombreuses infos et illustrations fort sympathiques (8,90 €).

CONCOURS

Lots à gogo

Plumez Motorola avec vos plumes !
Le constructeur organise une compétition, adressée à tous les étudiants. Faites preuve d'imagination en produisant un essai réaliste, une courte fiction, un film d'animation, une bande dessinée ou une création graphique sur le thème : « Votre vision du futur où les technologies de communication rendront le monde plus simple, plus fun et plus intelligent ! » L'heureux gagnant empochera 10 000 € et aura droit à un stage chez Motorola. Ouah !
Infos : www.motorola.com/fr/motofwrd



SPECIAL CINÉ

Sea, sex & fun



© TFM Distribution

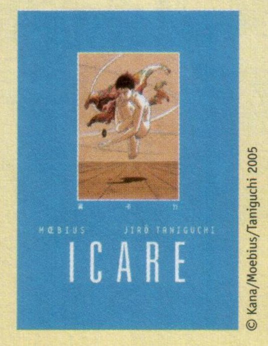
Bon, on ne va pas tortiller, le film du mois, c'est assurément *Les Bronzés 3 : Amis pour la vie* (en salles le 1er février). Toute l'équipe qui nous faisait marrer à chaque rediffusion télé de ses deux premières aventures est donc de retour. On espère que ce sera aussi drôle, car on ne fera pas dans la demi-mesure : on veut du culte ! *Aeon Flux* (le 8 février) joue aussi dans la catégorie « film à risque ». Charlize Theron en héroïne d'action, ça fait envie, mais la bande-annonce assez cheap fait un peu peur... Tant pis, on ira voir quand même, et on sait pourquoi... Enfin, après *Ong Bak*, Tony Jaa revient dans *L'Honneur du dragon* (8 février). On a déjà pu le voir et... bon, l'histoire est drôle sans le vouloir, la première moitié un peu molle mais ça vaut quand même le coup d'œil pour le reste, à savoir des combats bien bourrins.

SÉLECTION

© Glénat 2005

Le Château ambulant

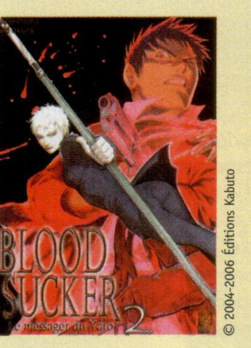
Tous ceux qui ont vu l'adaptation ciné de *Howl's Moving Castle* (Diana Wynne Jones) par Hayao Miyazaki vous le diront : *Le Château ambulant* est beau, drôle et touchant. Jolie leçon sur la vie et les rapports sociaux, cette histoire d'amour est à (re)découvrir à travers quatre jolis recueils. Merci !
Éditeur Glénat • **Prix** 8,99 €



© Kana/Moebius/Taniguchi 2005

Icare

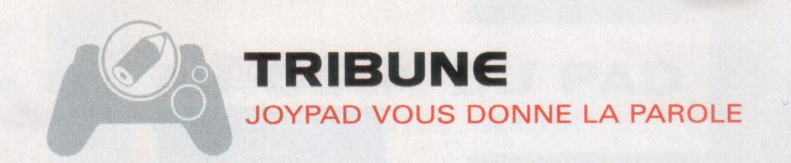
La rencontre de Moebius et Jirô Taniguchi aurait pu donner quelque chose de grand, d'inoubliable. Ce ne sera hélas pas le cas. *Icare* reste certes une œuvre intéressante rappelant l'*Akira* d'Otomo, autant dans le trait, la narration que dans le scénario, mais l'histoire appelait clairement une suite. La fin nous laisse sur notre faim...
Éditeur Kana • **Prix** 18 €



© 2004-2006 Éditions Kabuto

Bloodsucker

À première vue, un énième manga sur le thème resucé des vampires. En fait, on découvre une production qui mêle habilement religion, politique et action. Le tome 1 présente toutefois quelques longueurs et les persos ne prennent véritablement de la consistance que par la suite.
Éditeur Kabuto • **Prix** 6,95 €





À chaud ! @ redacpad@futurenet.fr



CROIRE ? PAS CROIRE ? QUI CROIRE ?

Bonjour Joypad. Petite question : je vous cite Joypad numéro 157, page 123 : « [...] pour les 20 ans de *Super Mario Bros.*, Nintendo nous sort la version Famicom sur Game Boy Micro. Petit hic, l'écran de la console étant tellement low-tech qu'il dispose de moins de lignes qu'une NES ! », puis un mois plus tard (page 46) toujours en parlant de la Game Boy Micro : « [...] à la fois sobre et high-tech [...] d'autant plus que l'écran est d'une qualité et d'une finesse irréprochable. » Que faire ? L'acheter pour au final se faire un avis soi-même, et peut-être regretter un achat de 100 € ou ne pas l'acheter, comme moi, suite à votre article sur les 20 ans de Mario, et un mois plus tard regretter de ne pas avoir sauté sur ce bijou ? Le rôle de Joypad n'est-il pas d'aider le joueur à faire son choix en lui soumettant son avis ? Or là, avec de telles contradictions, je ne sais plus quoi penser. Et il ne s'agit là que d'un exemple, je pourrais vous citer celui de *Mario Sunshine* adulé à sa sortie, puis qualifié de « très décevant » bien plus tard pour finir par « incontournable » dans votre guide d'achat...

Bhoo

La Game Boy Micro possède un écran suffisamment bon pour bien retranscrire le traitement graphique de certains jeux mais se révèle perfectible quand il s'agit d'en faire passer d'autres. C'est aussi bête et paradoxal que cela. Quant à Mario Sunshine, à sa sortie, il avait montré de réelles qualités de jeu, de game design, de gameplay, d'où l'engouement autour à l'époque. Cependant, sur le long terme, nous nous sommes aperçus qu'après tout, ces louanges n'étaient peut-être pas si judicieuses que cela et les mérites du soft moins enthousiasmants qu'au premier abord. Malgré tout, sur la machine, le titre reste incontournable car il remplit tout à fait son rôle et apporte assez de satisfaction à la plupart des joueurs. Par manque de concurrence ? Assurément. N'empêche, il a sa place parmi la sélection GameCube. C'est aussi bête et paradoxal que cela...

LA 360 FAIT ENCORE PARLER D'ELLE...

Ma contribution au débat du numéro 158 : la Xbox 360 est sortie prématurément et le line-up de lancement surestimé (également par votre mag). Il n'y a que des suites et des portages sans originalité. Sinon, tous les jeux 360 sont-ils optimisés 16/9 comme prévu ? L'investissement Xbox 360 + TVHD ne va-t-il pas freiner les ventes ? Et en quoi une TVHD serait-elle indispensable ?

Rick

Salut Rick, je ne vais pas te sortir le même speech fait à David le mois dernier mais j'aimerais te faire prendre conscience de plusieurs choses : en quoi le line-up 360 fut surestimé ? Tu soulignes le fait qu'il n'y a que des suites et des portages sans saveur. Que dire alors de Kameo et de Condemned, pour ne citer qu'eux ? Et de l'indubitable qualité de titres tels que Project Gotham Racing 3, Perfect Dark Zero ou Call of Duty 2 ? Bref, mis à part l'absence d'un killer-app proprement dit (genre Halo à la sortie de la première Xbox), comment peut-on affirmer être mal servi par la gamme de lancement 360 ? Sinon, tous les jeux 360 étant compatibles HD, ils sont forcément optimisés 16/9. Quant au combo Xbox 360 + TVHD, il est clair que cela réfrénera certains acheteurs potentiels... au début. À terme, la H.D. s'installera dans tous les foyers. J'en suis persuadé. Pour finir, la TVHD n'est pas indispensable pour profiter de la nouvelle console de Microsoft, il suffit d'opter pour un câble RGB afin d'obtenir un résultat déjà supérieur aux supports actuels (encore heureux) mais l'apport qualitatif de la HD est un plus indéniable, dévoilant les productions sous un autre jour. J'imagine tout de même que la solution la plus viable pour la plupart d'entre vous est de brancher la console sur un moniteur PC. C'est assurément le meilleur rapport qualité-prix.

« MYTHO-PAD » ?

Cher Joypad, j'aimerais vous faire savoir que dans le numéro 153 (juin 2005), vous disiez que « d'abord annoncée pour la fin du mois de mars, la Gizmondo est finalement disponible en France depuis le 19 mai dans tous les meilleurs points de vente. » Alors je suis allée dans quelques magasins. Tous m'ont dit qu'elle n'était pas encore sortie et qu'elle était toujours repoussée. J'aimerais avoir des réponses.

Jessica

Ma chère Jessica, j'ai le regret de t'annoncer que l'avenir de la Gizmondo reste tout à fait incertain. Non, je recommence. Au vu du « non-suivi », de la « non-information » de la part des concepteurs, éditeurs, développeurs, des acteurs principaux autour de la console donc, il y a peu de chances de la voir disponible un jour. Que ce soit dans nos douces contrées ou dans les autres pays d'ailleurs. Alors pourquoi avoir dit qu'elle était déjà sortie le 19 mai, dans le numéro de juin ? Deux raisons : le dernier communiqué reçu lors du bouclage de ce fameux Pad 153 faisait état d'une telle date de lancement. Ensuite, le bouclage du magazine se faisant en milieu de mois (en l'occurrence ici, mi-mai), nous n'avions pu rectifier l'article. Voilà, tu sais désormais tout sur la Gizmondo (ou plutôt rien) et sur le mode de fonctionnement d'une rédaction... enfin, une partie...

Le débat du mois

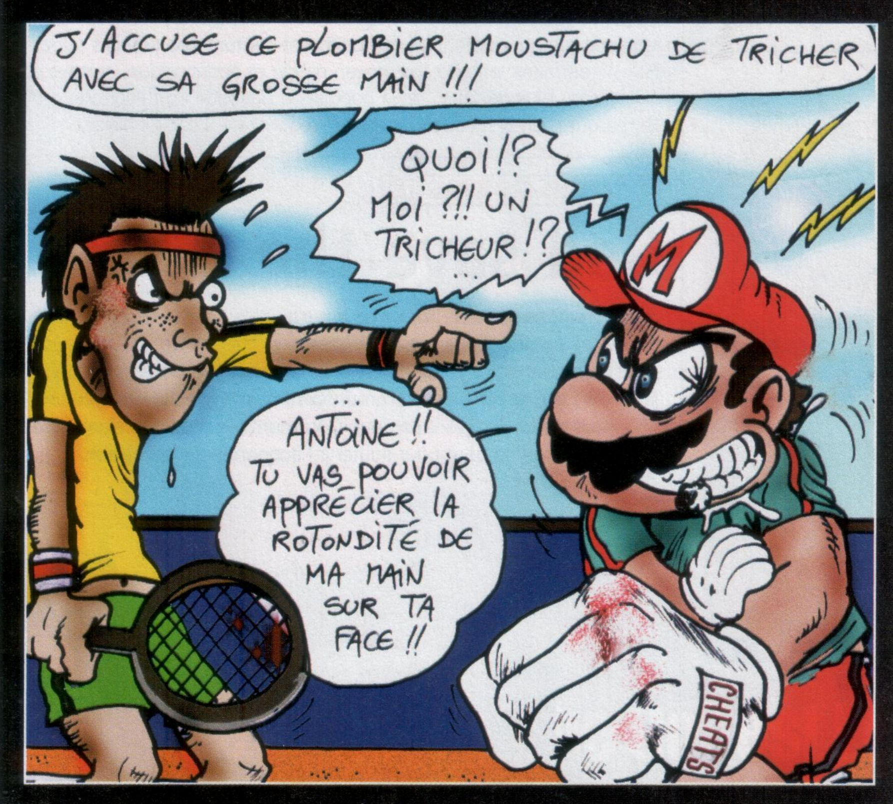
Chaque numéro verra, dans cet encart, une question en rapport plus ou moins direct avec l'actualité. À vous d'entretenir le débat en envoyant des missives riches, constructives et passionnantes. Les plus intéressantes gagneront... le droit d'être publiées dans le formidable magazine que vous tenez entre les mains ! L'est pas belle la vie ? Histoire d'assurer la pérennité du dossier sur l'apport de la next gen : Qu'attendez-vous des prochaines machines ? Débattez, argumentez, faites vivre la culture jeu vidéo !

Ludo-numériquement vôtre

Plus que jamais, prenez la parole avec cette rubrique ! Le principe est simple, il vous suffit de nous faire parvenir un petit texte (300 mots ou 2 000 signes maxi). Poème, coup de gueule, délire, envirante réminiscence... Qu'importe le sujet pourvu qu'on ait l'ivresse. Place à votre talent !

Ça triche...

Alertée par des cris furieux, ma sœur a débarqué un soir dans ma chambre. Elle m'a trouvé installé devant ma console.
J'ai évidemment joué l'innocent et lui ai « poliment » demandé de quitter les lieux. Mais dans son regard, j'ai bien compris qu'elle me prenait pour un dingo. En fait, les cris furieux, c'était ça : « C'est pas possible, put... Ça triche trop là ! » Tout cela associé à quelques jets de manette bien sentis.
Vous comprenez donc où je veux en venir, je suis persuadé que certains jeux trichent honteusement et font ainsi perdre les joueurs sympathiques que nous sommes. Cette théorie a conforté l'idée générale de ma sœur sur le fait que je sois dingo... J'ai donc pris les choses en main : j'ai mis une cassette dans le magnéto et ai enregistré mes parties. J'ai en ma possession quelques vidéos compromettantes comprenant des retours insensés de Luigi dans le dernier tour (*Mario Kart*), des coups droits impossibles et surtout injouables de Koopa dans *Mario tennis*.
Mais mes plus beaux moments de triches vidéoludiques, c'est avec *NBA Live* que je les ai eus : des dunks qui ressortent, des marchers non sifflés, des paniers à 2 points qui comptent finalement 3 points, des passages en touche non signalés, des ballons passe-muraille qui transpercent les mains des contreurs. Tout cela évidemment jamais en ma faveur et provoquant à chaque fois le même résultat : insultes et jets de manette !
Si les éditeurs ne se décident pas à calmer le jeu, j'enverrai mes cassettes à des associations de consommateurs ou ferai appel à Julien Courbet ! Étant honnête et intègre, je me devais de donner l'opinion de ma sœur sur ce sujet brûlant : elle ne croit pas à ma théorie de la grande triche mais plutôt au fait que je sois nul. Quelle naïveté...
Antoine



P.-S.

Mites au Pad ?

Tiens, ce titre me rappelle un autre, dissimulé dans ces pages... Enfin bon, aucun rapport donc on passe. Adrien s'interroge de la fiabilité de notre imprimeur, allant jusqu'à lui conseiller d'opérer une dératisation. Gné ? C'est bien simple, tous les Joypad qu'il reçoit sont détériorés ! Manque de coins entiers, reliure abîmée... j'en passe, et pas des meilleures. Étant donné le caractère unique de ta lettre (c'est la première fois que l'on nous parle d'un mauvais état systématique du magazine à l'envoi), nous ne pouvons que rejeter la faute sur ton postier (le pauvre, si ça se trouve, il n'y est pour rien) plutôt que sur les rats mutants et inexistants de notre fournisseur. L'établissement par lequel nous passons, fait, de plus, appel à des dératiseurs de l'espace. Des fourmis alien sont dans ta boîte...



Les lunettes, c'est chouette !

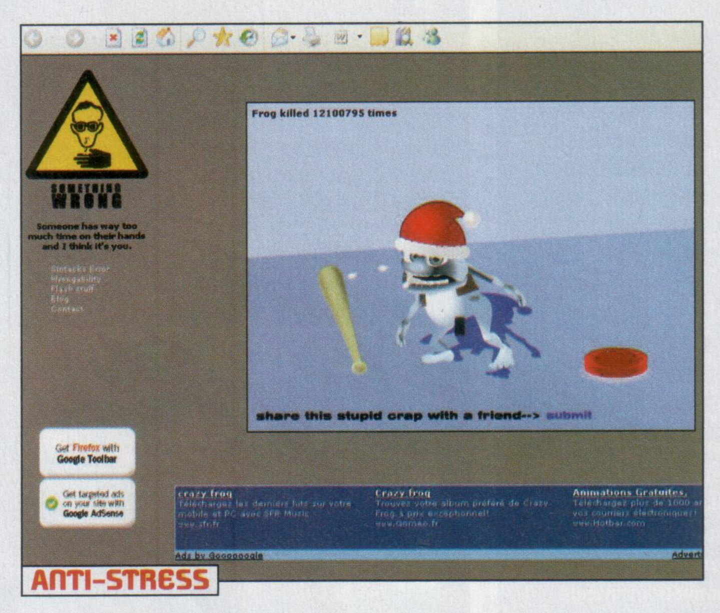
Oui mais ce n'est pas produit à l'infini. Enfin si, mais les modèles supplémentaires que nous disposions à la rédaction sont tous partis. Alexis, Juliette, Thomas, Maxime, Carole et les autres, veuillez donc nous excuser pour le « non-envoi » possible de la monture que l'on proposait dans le dernier Spécial Été. Les abonnés sont souvent privilégiés mais, là, ils le sont moins. Et tous ne pourront se la jouer élus matriciels. À moins que ce ne soit pour ressembler à Neo et à la jolie (tout est relatif) Trinity. En tout cas, mille excuses.




Joypad - Tribune - 101-109, rue Jean-Jaurès - 92300 Levallois-Perret

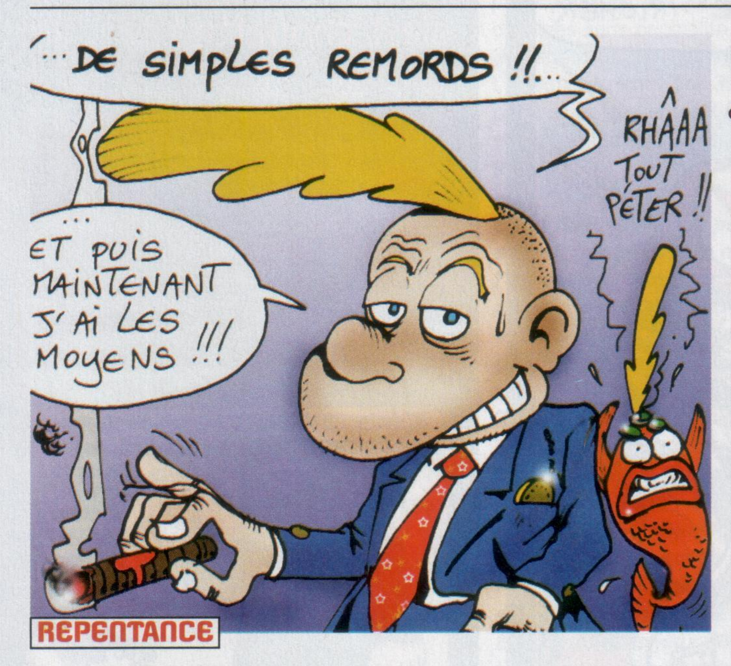
Le courrier adressé à l'éditeur ne pourra être publié dans cette rubrique qu'à la condition que le lecteur recopie la phrase suivante : « **Je donne l'autorisation de publier mon article.** » L'éditeur se réserve le droit de refuser n'importe quel texte ainsi que le droit de raccourcir, modifier ou extraire une partie du texte sans avoir à justifier sa décision. L'éditeur décline toute responsabilité quant aux opinions formulées dans le courrier des lecteurs, celles-ci n'engagent que leur responsabilité.

Un effet bœuf



ANTI-STRESS

Maintenant que *Crazy Frog* a débarqué des côtes britanniques pour envahir les spots de pub et les boîtes de nuit, c'est la misère. Chez nous, on en a marre que ce bestiau ridicule imite une brelle à longueur de temps. Alors on le défonce à coups de batte, on le gonfle jusqu'à l'implosion totale, et ça fait du bien. Faites comme nous pour vous détendre : **http://www.somethingwrong.co.uk/crazy_frog_baseball**



REPENTANCE

Le beau geste

Une école de San Dimas, près de Los Angeles, a reçu dernièrement un don d'un genre assez inhabituel. Le bienfaiteur anonyme qui a expédié la somme de 2 500 dollars à l'établissement a en effet agi parce que sa conscience le torturait. Une lettre accompagnant la liasse de billets explique que, 32 ans plus tôt, il avait vandalisé une salle de classe et qu'il s'en voulait depuis tout ce temps. Respect.



JUSTICE

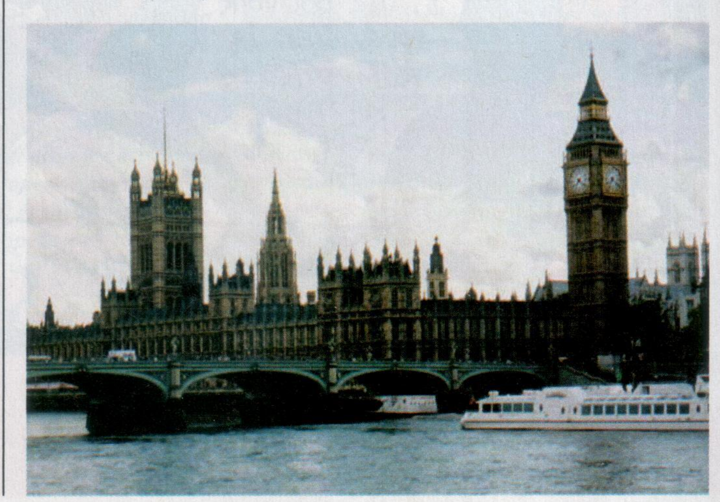
« Tro bi'1 lé coré'1 »

La Corée du Sud vient d'adopter une nouvelle façon très originale de prévenir ses contribuables qui sont inculpés par un tribunal. Fini les courriers qui mettent un temps fou et coûtent des timbres superflus, l'avenir est dans le texto, un moyen rapide et économique, surtout pour un pays où plus de 75 % de la population possède un téléphone mobile. Remarquez, en France, on juge bien des « stars » par ce biais...

GRANDE-BRETAGNE

God save the beer

Je ne voudrais pas dire, mais nos amis anglais sont quand même de sacrés fripons. Sous des dehors dignes, les députés britanniques ne dissimulent pas de grands buveurs de thé, mais de vrais as de la picole : la Chambre des communes consommerait effectivement 450 litres d'alcools divers par jour. Commentaire d'un des élus siégeant : « On fait ce qu'on peut pour soutenir l'économie de la boisson ».



MADRICS
we like to play

Votre PSP® part en voyage ?
Offrez-lui "On The Go Pack"

Un doubleur de sortie casque afin de regarder le film avec un(e) ami(e).

Un casque stéréo pour une qualité d'écoute optimale et un enrouleur pour un rangement pratique.

Un câble de transfert USB 2.0 afin de transférer films, photos, musiques de votre PC vers votre console tout en rechargeant sa batterie.



Le Cocoon PSP® Case protège votre console tout en vous permettant de visualiser les films même lorsque le boîtier est fermé. Sa fonction stand permet d'incliner votre PSP® pour un visionnage optimal de vos vidéos.



Le logiciel Pro Media Director, un utilitaire très complet pour les transferts et les conversions de fichiers vers votre PSP® (audio, vidéos, photos & sauvegardes de jeux). Ce logiciel vous permet de convertir différents type de fichiers vidéo vers le format PSP® MP4 et de les transférer sur votre PSP®. Vous pouvez facilement définir la qualité audio et vidéo, la résolution graphique souhaitée pour tous vos films préférés.

Le pack "On The Go" est l'équipement idéal pour voyager avec votre PSP®

Madrics Média France | 43 Rue De La Blanche Porte | 59200 Tourcoing | Tel: 03 20 27 07 17 | Fax: 03 20 46 61 07
E-Mail: france@madrics.com | Web: www.madrics.com

* Edition limitée, dans la limite des stocks disponibles
** Nous aimons jouer

SUPER MONKEY BALL™ Touch & Roll

NINTENDO DS™

ESSAYEZ DONC DE DRESSER CES SINGES LA !!!

Retrouvez ENFIN tout l'univers et la frénésie des SUPER MONKEY BALL dans cet épisode exclusif pour console Nintendo DS.

Plus d'une centaine de "puzzle games" et "party games" et de nombreux modes de jeux multi-joueurs sans fil pour dompter ces intrépides et adorables petits singes, d'un simple coup de stylet.

Retrouvez les modes de jeux qui ont fait le succès de la série ("Monkey Race", "Monkey Golf", "Monkey Bowling"...) ainsi que des modes de jeux inédits comme le "Monkey Hockey" et la "Monkey War".



DISPONIBLE LE 17 FÉVRIER 2006



SEGA, the Sega logo and Super Monkey Ball Touch & Roll are either registered trademarks or trademarks of Sega Corporation. © SEGA Corporation, 2005. All rights reserved.

NINTENDO DS™



www.segafrance.fr